❀ ओ३म् ❀

असली

दक्षिण का जादू

(कामरूप देश की विद्या)

सचित्र

संग्रह कर्त्ता—
आर. के. शर्मा

प्रकाशक
देहाती पुस्तक भण्डार
चावड़ी बाज़ार, दिल्ली-६
फोन २२००३०

मूल्य ढाई रुपया दो रुपया पचास नये पैसे

नोट—जादूगरी शिक्षा और साबरी तन्त्र भी छपकर तैयार हैं।

प्रकाशक,
देहाती पुस्तक भण्डार,
चावड़ी बाजार, दिल्ली-६

मुद्रक
मोहन प्रिंटर्स
बाज़ार सीताराम, दिल्ली-६

विषय-सूची

विषय — पृष्ठ

चतुर्थ खण्ड

पंचम खण्ड

षष्ठ खण्ड

सप्तम खण्ड

इन्द्रजाल के खेल

अष्टम खण्ड

अद्भुत खेल

नवम खण्ड

भूमिका

भारतवर्ष की प्राचीन विद्याएँ आज प्रायः लोप हो गई हैं। एक समय था जब कि भारतवर्ष में और विद्याओं के सिवाय ऐसी विद्याएँ भी पाई जाती थीं जिनको देख सुनकर आश्चर्य चकित रह जाना पड़ता था उस समय भारतवर्ष में यन्त्र, मन्त्र, तन्त्र, तथा साइन्स का खूब बोल बाला था। भारतवर्ष से अन्य देशों ने तो लाभ उठाया मगर यहाँ पर उन विद्याओं का जिक्र केवल कहानियों में रह गया है। हमने बचपन में सुना था कि बंगाल और मिश्र आदि देशों में ऐसे २ जादूगर रहते हैं, जो मनुष्य को मेंढा-तोता आदि बनाकर उनसे मन चाहा काम लेते हैं, और आल्हा ऊदल के किस्सों में भी हम पढ़ते हैं कि फलां को उसने जादू के जोर से तोता बना दिया। नल नील का समुद्र में सड़क बनाना, रामचन्द्रजी का पुष्पक विमान में बैठकर अयोध्या लौटना, संजय का धृतराष्ट्र को तमाम युद्ध का हाल बतलाना, पहले तो हम इन बातों पर विश्वास नहीं करते थे मगर अब प्रत्यक्ष रूप से हवाई जहाज आदि चलते देखकर हम को मानना पड़ेगा कि जादू भी एक विद्या है, विश्वास तथा उद्योगी पुरुष हर एक काम दुनियाँ में कर सकते हैं।

—लेखक

दुनिया का जादू

अथवा

(मिश्र देश का चमत्कार)

प्रथम खण्ड

जादू की व्याख्या

जादू क्या है ? यह प्रश्न जितना कर्णप्रिय एवं हृदय में गुद-गुदी पैदा करने वाला है उतना ही गूढ, जटिल और रहस्यमय भी है। मनुष्य की बुद्धि जिस चीज को देखकर आश्चर्यचकित हो उठे, उसी का नाम जादू है। अपनी जिस शक्ति विशेष, अथवा गुण ज्ञान और बुद्धि इत्यादि से उत्पन्न हुई अलौकिकता के द्वारा जो कार्य जनसाधारण की बुद्धि को चकरा देने वाला किया जाता है, वही जादू कहलाता है। कोई अद्भुत चमत्कार अथवा हैरत-अंगेज अनोखा करिश्मा दिखाना, दूसरों की इच्छा के विरुद्ध उन्हें अपनी ओर खींच लेना, अनहोनी बातें करके लोगों को मुग्ध कर देना, इसी प्रकार की बहुत-सी बातें जादू में शामिल हैं।

प्राचीन काल में जादू का प्रचार अधिक था। परन्तु आजकल बहुत कम हो गया है, क्योंकि लोगों का विश्वास जादू पर से उठता जा रहा है और इसका एकमात्र कारण यही है कि वर्तमान काल में जादू के नाम पर छल-कपट और धोखा धड़ी बहुत होने लगी है और असली विद्या का लोप सा हो गया है। जादू वास्तव में एक विद्या है, कोई टोना नहीं। इसे पढ़कर यदि उचित रीति से इसका प्रयोग किया जावे तो मनोरंजन के साथ साथ इससे लाभ भी उठाया जा सकता है।

न केवल भारतवर्ष में ही वल्कि यूरोप, अमेरिका आदि देशों में भी जादू जानने वाले पर्याप्त संख्या में पाये जाते हैं। जादू के ऐसे-ऐसे मनोरंजक खेल वहाँ पर दिखाए जाते हैं कि लोग जिन्हें देख और सुनकर दाँतों में अंगुली दाब लेते हैं। वर्तमान काल में इन खेलों को दिखाने के लिये बड़े-बड़े स्टेज (मंच) बनाए जाते हैं। कभी-कभी सिनेमा गृहों में भी इन खेलों के प्रोग्राम दिखाने का आयोजन किया जाता है। हमारे देश में भी आजकल वैसा ही करने लगे हैं। स्कूलों, कालिजों और बड़ी-बड़ी संस्थाओं के कार्यालयों में भी कभी कोई 'प्रोफेसर' नाम धारी जादूगर आकर अपनी कला-कौशल (जादू के चमत्कार) दिखाते हैं, जिन्हें देख कर विद्यार्थी हों या अध्यापक, कार्यकर्त्ता हों या व्यवस्थापक सभी आश्चर्यचकित होकर उनकी प्रशंसा करने लगते हैं। कोई-कोई खेल तो उनका बहुत ही रहस्यमय होता है।

जादू के खेल दिखाने वालों के लिए कुछ योग सम्बन्धी ज्ञान का होना भी नितान्त आवश्यक है। जादूगरों को अंग्रेजी में 'मैजीशियन' Magician कहते हैं। जो लोग जादू के साथ-साथ योग-साधन भीजानते हैं, वे ही जादू के खेल दिखाने में अच्छी योग्यता का परिचय दे सकते हैं। इन खेलों को सीखने के लिए शुरू-शुरू में काफी परिश्रम और धन का भी व्यय करना पड़ता है। इनमें से कुछ खेल तो केवल हाथ की सफाई पर ही निर्भर होते हैं। परन्तु सभी खेलों में एकमात्र हाथ की सफाई से काम नहीं चल सकता। वहाँ शारीरिक बल के साथ-साथ बुद्धि बल और ज्ञान की भी आवश्यकता होती है। आत्म-संयम से बड़े-बड़े कठिन काम भी हो जाते हैं।

जादूगरों को हाथ की सफाई के साथ-साथ कई तरह की बातें बनाने में भी निपुण होना पड़ता है। वे लोग इस सफाई के साथ तमाशा देखने वालों को अपनी लच्छेदार बातों के जाल में उलझाते हैं कि कोई भी उनकी सफाई और कला का भेद नहीं पा सकता। खेल दिखाते समय जादूगर जो बातें बनाता है वह फजूल या निरर्थक कदापि नहीं कही जा सकतीं। इन बातों से उन्हें कई तरह के लाभ पहुँचते हैं। जब वह बातों ही बातों में दर्शकों का मन अपनी ओर आकर्षित कर लेता है तो इस बीच उसके हाथ अपना काम बराबर करते रहते हैं। जनता उसकी बातों में उलझी रहती है और उधर तब तक वह आगे दिखाए जाने वाले खेल की तैयारी अपने उन हाथों से कर लेता है। बातें

बनाने का अभिप्राय केवल यही है कि जनता उसकी सफाई को भांप न सके। यदि सच पूछा जाय तो इन सब खेलों में सफाई और भेद ही मुख्य एक कर्त्तव्य है। जब तक किसी भी खेल का भेद जनता से छिपा रहेगा, बस तभी तक उसे देखने का आनन्द है वरना कुछ भी नहीं। जो लोग बातें बनाने या हाथ की सफाई दिखाने में निपुणता प्राप्त नहीं कर सकते वे इस काम में भी कदापि सफल नहीं हो सकते। बातें बनाने का अभ्यास करना बहुत जरूरी है।

जादू के भेद

यों कहने को तो जादू कई तरह का दुनिया में दिखाई देता है और उसी के अनुसार जादू के भेद और उपभेद भी बनाये गये हैं। परन्तु यहाँ हम केवल उन बातों का उल्लेख करेंगे, जो आम तौर पर किसी भी जादू प्रेम अथवा इसको सीखने वाले के लिए जानना बहुत जरूरी है अभी हम सम्पूर्ण विषय को तीन मुख्य मुख्य भेदों में विभाजित करते हैं और उन्हीं के अनुसार आगे चलकर विस्तारपूर्वक विचार भी करेंगे।

जादू के तीन भेद—

१—आँख का जादू अर्थात् मेस्मेरेजम।

२—हाथ का जादू।

३—मुख, भावना और मन का जादू।

(१) आँख का जादू (मेस्मेरेजम)

स्पष्ट है कि आँख के जादू में विशेष कर आँख की शक्ति से

ही पूरा काम लिया जाता है। अंग्रेजी में इसे 'मेस्मेरेजम' कहते हैं। क्योंकि इसकी खोज पहले पहल वहाँ पर 'मि० मेस्मर' नाम के एक विद्वान् ने की थी। इस कार्य में शारीरिक परिश्रम अधिक न होने पर भी आँखों द्वारा बड़ा कठिन अभ्यास करना पड़ता है और तभी कहीं जाकर इसमें एक प्रकार की ऐसी आकर्षण शक्ति उत्पन्न हो जाती है कि साधक जिसे चाहे केवल उस शक्ति के आधार पर ही उसे अपने वश में कर सकता है। इस जादू के जानने वाला 'मेस्मेरेज्मिस्ट' के नाम से पुकारा जाता है यद्यपि साधक को पहले काफी साहस, धैर्य, उत्साह और परिश्रम से काम लेना पड़ता है, परन्तु एक बार जब उसे इस कार्य में सफलता प्राप्त हो जाती है तो फिर उसे किसी प्रकार की कठिनाई का सामना नहीं करना पड़ता। ऐसा मनुष्य बहुत जल्दी ही दूसरों के दिलों में अपने व्यक्तित्व की छाप डाल सकता है साधक के नेत्रों में इतनी शक्ति पैदा हो जाती है कि वह किसी को भी अपनी तेजपूर्ण आँखों की ज्योति से मूर्च्छित करके फिर उसके द्वारा अपने मन की बात कहलवा सकता है। इसमें न तो कोई सफाई है न चालाकी ही; केवल उस आकर्षण शक्ति का काम है जिसे वह अभ्यास द्वारा प्राप्त कर चुका होता है।

मेस्मेरेजम के द्वारा साधक न केवल जीवधारियों के साथ ही, बल्कि जड़-पदार्थ के साथ भी सम्बन्ध स्थापित कर सकता है। अमेरिका आदि सम्पन्न देशों में इसके विद्वान् अधिक संख्या में पाये जाते हैं। हमारे देश में भी इस विद्या का पहले बहुत प्रचार

था, किन्तु मध्यकाल में इसका कुछ लोप-सा हो गया था। वर्तमान काल में ऐसा कोई साधन नहीं किया गया, जिसके द्वारा इस विद्या की उन्नति हो सके। यदि अन्यान्य शिक्षा-केन्द्रों के साथ ही इस विद्या को सिखाने का भी उचित प्रबन्ध कर दिया जाये, तो कोई कारण नहीं दीखता की इस विद्या का प्रचार होने के साथ-साथ इसकी उन्नति भी अपनी चरम सीमा को न पहुँच जाये। संस्कृत में पाई गईं कुछ पुस्तकों से पता चलता है कि प्राचीन काल में इस विद्या को जानने वालों की हमारे देश में कोई कमी न थी। परन्तु यह सत्य है कि उन दिनों आजकल की तरह इस विद्या का प्रदर्शन सर्वसाधारण में नहीं किया जाता था यह केवल ऋषि-मुनियों और साधु संन्यासियों तक ही सीमित थी। क्योंकि इसे भी योग का एक अंग माना जाता था। और योग-साधन वही कर सकता था, जो संसार विरक्त होकर बन-वासी जीवन व्यतीत करने लगता था। संस्कृत में इस विद्या को 'त्राटक योग' कहा जाता है। इसी के कारण उनकी तेजस्वी आँखों में ऐसी प्रभावशाली आकर्षण शक्ति विद्यमान रहती थी कि जी चाहे जिसे भी वे लोग अपने वश में कर सकते थे। संसार की बड़ी से बड़ी शक्ति भी उनके आगे ठहर नहीं पाती थी। योग-साधन में जो उन्नति हमारा देश कर चुका है, वह न तो आज तक कोई कर सका है और न ही कर सकेगा। हमें गर्व है कि हम भारत जैसे गुणवान देश में आकर पैदा हुए!

इसी का दूसरा रूप

मेस्मेरेजम के अलावा इसका एक और रूप भी है, जिसे

अंग्रेजी में 'हिप्नोटिज्म' कहते हैं। दोनों में भेद यह मेस्मेरेजम में केवल स्पर्श और वाणी से काम लिया जाता है और उसी के द्वारा जादू का प्रभाव व्यक्ति पर किया जाता है। किन्तु हिप्नोटिज्म इससे भी ऊँचे दर्जे की विद्या है। इसमें न तो शब्द का आश्रय लिया जाता है और न स्पर्श का ही। इस विद्या में केवल आत्मा और नेत्र का सम्बन्ध होता है। साधक इन्हीं दो के द्वारा इसके प्रयोगों में सफलता प्राप्त करता है। हिप्नोटिज्म का अभ्यास भी उतने समय और उतने ही परिश्रम से हो जाता है, जितना कि मेस्मेरेजम के लिए जरूरत पड़ती है।

(२) हाथ का जादू

यह जादू किसी योग से सम्बन्ध नहीं रखता। यह तो केवल हाथ की सफाई से सम्बन्ध रखता है। शब्दों के जाल में लोगों को फँसा कर अथवा अन्य कोई चमत्कार पैदा करके किसी चीज को या तो उड़ा दिया जाता है या अपने पास बुला लिया जाता है। यह हल्के किस्म का जादू कहा जाता है, जिसे सड़कों के किनारे खड़े हुए अनेकानेक जादूगर प्रतिदिन शहरों में दिखलाते हुए पाये जाते हैं। इस जादू को सीखने में केवल अभ्यास की ही आवश्यकता है, किसी विशेष प्रकार के संयम अथवा साधना की आवश्यकता नहीं पड़ती। हाँ, चित्तवृत्ति का शान्त, स्थिर एवं एकाग्र होना हर जादूगर के लिए परम आवश्यक है। बिना इसके कोई भी जादूगर अपने कार्य में सफलता प्राप्त नहीं कर सकता और न ही कोई ठोस काम कर सकता है।

डुगडुगी या डमरू बजाने वाले मदारी जो बन्दरों को लिये फिरते हैं और उन्हें नचा-नचा कर अपना पेट भरते हैं, इसी प्रकार के जादू में निपुण होते हैं। रीछों या भालुओं को लेकर घूमने वाले आश्चर्यजनक जादूगर भी इसीसे अपना पालन-पोषण करते हैं। सड़कों पर सांपों की पिटारियाँ लेकर बैठनेवाले दवा-फरोश भी इसी प्रकार के जादू की सहायता लेते हैं और बहुत-से नट भी अब इसी जादू का सहारा लेने लगे हैं। कहने का तात्पर्य यह है कि आजकल यह लोगों की जीविका चलाने का एक साधन भी है और दर्शकों के मनोरंजन का एक धंधा भी।

(३) मुख, भावना और मन का जादू

इसमें यन्त्र मन्त्र और तन्त्र आदि शामिल हैं। इस जादू में आत्मा, मुख और मन से विशेष काम लिया जाता है और योग साधन से भी इसमें काफी सहायता मिलती है। यदि यहाँ पर यह भी कह दिया जावे तो कोई अत्युक्ति न होगी, कि जो योगी अपने प्रारम्भिक प्राप्त किये हुए चमत्कारों में ही उलझ कर रह जाता है, वह इस तीसरे प्रकार का जादूगर कहलाता है। यदि वह कुछ और परिश्रम करके अपने उसी किये हुए अभ्यास को आगे बढ़ाने की चेष्टा करे तो इसमें कोई सन्देह नहीं कि वह अल्प-काल में ही पूर्णतया सिद्धियों को प्राप्त हो सकता है यदि इन सब कामों में निःस्वार्थ भाव से तथा इच्छा शक्तियों का दमन करके अपनी दसों इंद्रियों (पाँच कर्मेन्द्रियों तथा पांच ज्ञानेन्द्रियों) को वश में रखते हुए साधक दत्तचित्त होकर पूरे मनोयोग एवं

परिश्रम से अपनी साधना में रत रहेगा तो वह एक दिन योगी बन जायेगा।

जादू के इस भेद के अन्तर्गत मनुष्य अपने अन्दर एक दिव्य शक्ति पैदा करने का प्रयत्न करता है और कठोर परिश्रम, जप, तप इत्यादि से सर्वप्रकार की सिद्धियें प्राप्त करता चला जाता है। वह आगे चलकर इतनी शक्ति प्राप्त कर लेता है कि जिसके आधार पर उसे दूसरों के मन का हाल जानने में तनिक भी कठिनाई नहीं हो पाती। निःस्वार्थ रह कर लोकोपकार के लिये किये जाने वाले कामों में साधक यश भी पाता है और धन भी, लेकिन अगर वह आरम्भ से ही लोभी बन कर धन बटोरने की ओर अपनी सब चेष्टाओं का व्यय करने में लग जायेगा तो अपयश मोल लेने के साथ-साथ अल्प काल में ही वह अपनी संचित की हुई शक्ति का ह्रास कर बैठेगा। मान लिया जाये कि साधक घोर परिश्रम करके अपने अन्दर इतनी आकर्षण शक्ति पैदा कर लेता है कि जिसकी सहायता से वह दूसरों को जेब या मनीबेग में रखा हुआ रुपया अपने पास ला सकता है तो क्या वह अपनी इस दिव्य शक्ति का प्रयोग ऐसे ही नीच कर्मों के करने में व्यय करेगा? कदापि नहीं! ऐसा करके तो वह अपने आपका ही सर्वनाश कर बैठेगा। दिव्य शक्तियें होती हैं दिव्य कामों के लिये, न कि चोरी जैसे नीच काम के लिये।

द्वितीय खण्ड

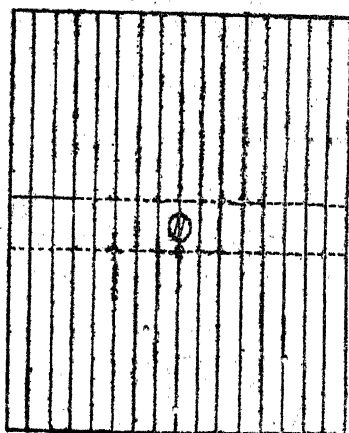
खेल का सामान

यहाँ पर हम खेलों के उस सामान का संक्षेप में वर्णन करेंगे जो प्रायः जादूगर लोग अपने काम में लाया करते हैं। इन्हीं चीजों के द्वारा वे लोग अपने खेल दिखा कर जनसाधारण का मनोरंजन किया करते हैं। पाठक इन्हें नोट कर लें।

१—मेज़, २—थैला, ३—हैण्डबेग, ४—बक्स, ५—मनीबेग।

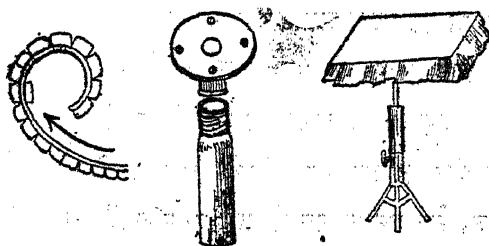
अब हम उपरोक्त सामान को बनाने और उनके प्रयोग करने की सरल विधि बताते हैं। यह सामान अधिक कीमती नहीं होता और बड़ी सुगमता से ही बन जाता है।

(१) मेज

चित्र नं. १

जादूगरों के पास प्रायः एक छोटी-सी मेज़ हुआ करती है, जिसे वे लोग खेल दिखाते समय काम में लाते हैं। इससे उन्हें बड़ी सहायता मिलती है।

मेज़ बनवाते समय अपनी सुविधा और आवश्यकतानुसार उतनी ही ऊँची बनवानी चाहिए, जितनी ऊँचाई पर आप ठीक से अपना काम कर सकें। इसी मेज में इच्छानुसार और भी कई जरूरी समान (खेल में काम आने वाले) लगाये जा सकते हैं।

इस प्रकार की मेजें तलाश करने पर विलायती सामान बेचने वालों के यहाँ से भी मिल सकती हैं। अगर न मिलें तो फिर चतुर बढ़ई और लुहारों से कहकर तैयार करा लें। यह मेज इतनी छोटी और ऐसे ढंग की बनी हुई होती है कि जरूरत पड़ने पर पैक करके बड़ी जेब या थैले के अन्दर भी रखी जा सकती है। वास्तव में यह एक 'फोल्डिंग मेज़' होती है, जिसे जब भी चाहा खोलकर अपने काम में लगा लिया और फिर समेट कर रख दिया।

चित्र नं० २

मेज बनाने की विधि

मेज के ऊपर का तख्ता पन्द्रह इंच (सवा फुट लम्बा और

पन्द्रह इंच ही चौड़ा रक्खो। इसके ठीक एक-एक इंच के लम्बे-लम्बे टुकड़े करो। अर्थात् हर हिस्सा एक इंच चौड़ा और पन्द्रह इञ्च लम्बा हो। हर टुकड़े के किनारे चौकोर रहने चाहियें। फिर एक 'कैलिकौ क्लाथ' Calico Cloth या कैन्वेस का टुकड़ा लो, जो सोलह इञ्च लम्बा और इतना ही चौड़ा होना चाहिए। इस कपड़े को फैला कर उस पर उन पन्द्रह टुकड़ों को बराबर बराबर रक्खो और सरेश की सहायता से उस कैलिको क्लाथ के साथ चिपका दो। देखने पर वह पन्द्रह इञ्च लम्बा चौड़ा तख्ता मालूम पड़े, परन्तु जरूरत पड़ने पर उसे चटाई की तरह लपेटा जा सके। इस बात का ध्यान रहे कि तख्ते एक दूसरे से फिट होकर रहने चाहिए।

जब वह सूख जाय तो किनारों पर कैलिको क्लाथ या कैन्वेस जितना भी ज्यादा हो, उसे कैंची से काट दें अब यह ठीक मेज का एक तख्ता बन गया। अब एक इञ्च चौड़ा और पन्द्रह इञ्च लम्बा एक तख्ता और लो, जिसे कैलिको क्लाथ या कैन्वेस के नीचे लगाकर ऊपर के बीच वाले तख्तों में पेच (स्क्रू) से इस प्रकार जड़ दो कि लपेटने पर ऊपर के तख्तों के समानान्तर हो जाए और लपेटते समय किसी तरह की दिक्कत न हो। लेकिन जब मेज बनाकर रक्खी जाए तो सोलहवें तख्ते के ऊपर वह पन्द्रहों तख्ते टिके हों।

इसके बाद स्टैण्ड की तैयारी कराओ, जिसके ऊपर मेज को

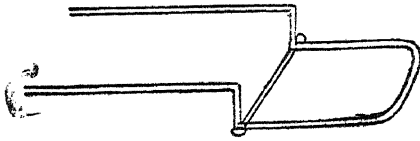
स्क्रू से जड़ा जा सके। यह काम एक होशियार बढ़ई से करवाना चाहिए, ताकि मेज़ देखने में सुन्दर हो।

(२) थैला

जादूगरों का यह थैला बेग या दराज की शक्ल का होता है इसको ऊपर वाली मेज के पीछे छिपा कर लगाते हैं। इस थैले का मुँह चौड़ा और खुला हुआ रहता है, ताकि खेल दिखाते समय चीजें आसानी से उसके भीतर डाली जा सकें। जितनी चीजें तमाशा दिखाने वाले के हाथ से गायब होती हैं, उनमें से अधिकांश इसी थैले के गर्भ में जाकर पड़ती हैं। जादूगरों का यह थैला नीचे दी हुई शक्ल जैसा होना चाहिए।

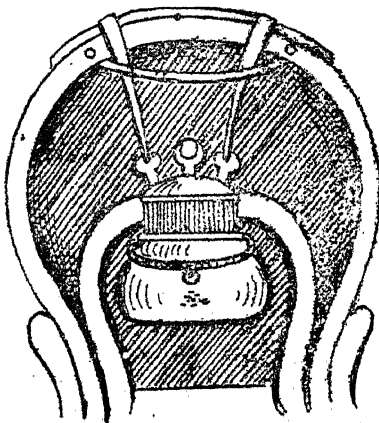
थैले बनाने की विधि

तार का एक फ्रेम बनवाओ जिसकी शक्ल नीचे दिए हुए चित्र के समान हो। इस फ्रेम की लंबाई आठ इंच और चौड़ाई पाँच या छः इंच के लगभग होनी चाहिए।

चित्र नं० ४

इस फ्रेम को मेज के साथ स्क्रू से जड़ दो और बाहर के निकले हुए भाग में थैले के मुंह को चौड़ा करके या तो सी दो, या किसी और उपाय से इस प्रकार लगा दो कि थैले का मुँह हर वक्त खुला ही रहे ताकि वह गायब होनेवाली चीजें आसानी से ले सके।

थैला जहाँ तक हो सके यदि ऊन का बनाया जाय तो बहुत अच्छा हो। कारण कि ऊन के थैले में कोई भी चीज गेरने से आवाज नहीं होती। यह सब काम घर पर ही हो सकते हैं।

(३) हैराडबेग

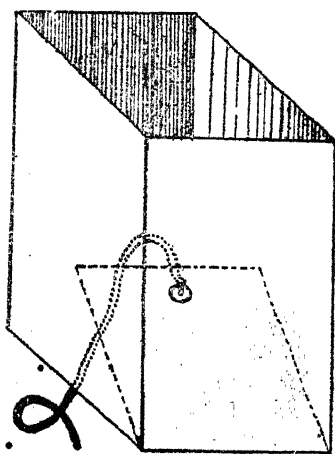
चित्र नं० ५

जादूगरों की तीसरी चीज है यह हैण्डबेग, जिसको वे लोग इस्तेमाल किया करते हैं। ऐसे हैण्डबेग प्रायः अंग्रेज भद्र महिलाओं के हाथों की शोभा बढ़ाते हुए देखे जाते हैं। यह चमड़े, कैन्वेस या प्लास्टिक आदि के बने हुए होते हैं। जादूगर इस हैण्डबेग को खेल दिखाते समय खोलकर कुर्सी के पीछे लटका देते हैं। और गायब होने वाली चीजों को इसमें डालते रहते हैं।

(४) बक्स

यह बक्स लकड़ी का बना हुआ होता है। यह जितना चौड़ा हो उतना ही लम्बा भी, मगर ऊँचाई में चाहे जितना हो इसके ऊपर ढक्कन नहीं होता। नीचे पेंदी का ढक्कन इस प्रकार बन्द होता है कि जरा-सी उंगली या हाथ के इशारे से ऊपर उठकर बक्स के बाजू से चिपक जाता है और जब जरूरत पड़ती है तो पेंदे का ढक्कन बन जाता है। यह बात एक डोरी या धागे की सहायता से पूरी की जा सकती हैं।

चित्र नं० ६

इस बक्स के द्वारा भी बहुत-सी चीजें गायब की जा सकती है।

खेल शुरू करने से पहले आप एक बार इस बक्स को सब दर्शकों को दिखा

दीजिये। नीचे की तह सबको दिखाई देगी। अब आप इसे मेज पर खड़ा रख दें और इसके सामने रूमाल और पुस्तक इत्यादि का ढेर लगा दें। इस समय बक्स का पलड़ा ऊपर उठा होना चाहिये। अब जो भी चीज बक्स के अन्दर डाली जायेगी वह गायब दिखाई देगी। क्योंकि चीजें सब मेज पर पहुँच जायेंगी और वह रूमाल व किताबों के ढेर की वजह से दर्शकों को दिखाई न देंगी। इस प्रकार आप खाली बक्स तमाशाइयों को दिखा कर चीजें गायब कर सकेंगे।

(५) मनीबेग

ठीक इसी सिद्धान्त के आधार पर मनीबेग का भी उपयोग किया जाता है मनीबेग के नीचे की तह में एक लम्बी सी दरार होती है। यह शिगाफ अथवा दरार मनीबेग में पड़ने वाली छोटी-छोटी चीजें जैसे अंगूठी, सिक्कों और घड़ी आदि को गायब करने में सहायता पहुँचाती है।

चित्र नं० ७

नोट:—इन चीजों के अतिरिक्त और भी सामान आवश्यकता के अनुसार तैयार कराया जा सकता है। जादू का तमाशा दिखानेवाला जितना भी होशियार, बुद्धिमान्, फुर्तीला और बातें बनाने में निपुण होगा, उतना ही वह अपने कार्य में सफलता प्राप्त कर सकेगा और उसी के अनुसार वह तरह तरह का सामान भी तैयार करा सकता है। दुनिया में असम्भव कुछ भी नहीं है यह ध्यान रहे।

जादू की सफलता

जादू के खेल-तमाशों की सफलता का रहस्य अधिकांश रूप से हाथ की सफाई पर निर्भर है। बहुत से खेल जो आरम्भ में देखते ही बड़े-बड़े विद्वानों और होशियार आदमी की बुद्धि भी चक्कर में डाल देते हैं; किन्तु भेद खुल जाने पर वही खेल एक साधारण मनुष्य की दृष्टि में भी तुच्छ प्रतीत होने लगते हैं। जादूगर को नीचे लिखी बातों का हर समय ध्यान रखना चाहिए—(१) पूरी तरह अपटूडेट रहना, (२) अपने आगे दर्शकों में से प्रत्येक को बुद्धू समझना, (३) जबान कैंची की तरह चलाना और अपनी लच्छेदार बातों में सबको उलझाये रखना, (४) अभ्यास, लगन, दृढ़ निश्चय और पूर्ण विश्वास के साथ अपने खेलों को सफाई से करते रहना।

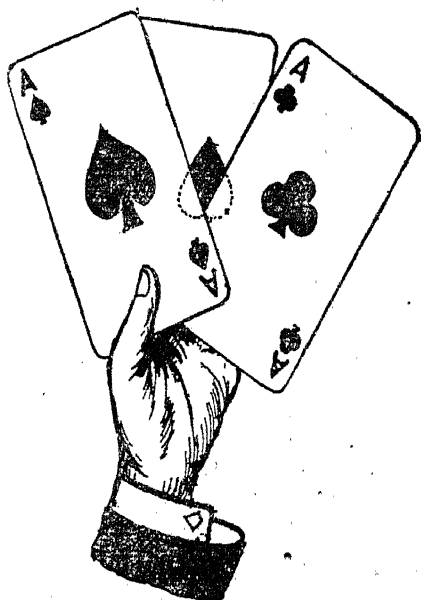
तृतीय खण्ड

ताश के खेल

(१) इक्का गायब

तमाशा दिखाने वाला पत्ते हाथ में लेकर फेंटते हुए तीन इक्के निकाल देता है; और उन तीनों इक्कों को पंखे की शक्ल में इस तरह बना कर दर्शकों को दिखाता है।

देखिये सज्जनो! यह तीन कार्ड मेरे हाथ में हैं—एक चिड़ी

चित्र नं० ८

इक्का, दूसरा ईंट का इक्का और तीसरा हुकम का इक्का। उधर मेज पर बाकी गड्डी रखी है। इसके बाद वह तीनों इक्कों को एक से करके गड्डी के पास ही मेज पर रख देता है और कहता है कि देख लीजिये, सब पत्ते मेज पर ही मौजूद हैं। मेरे हाथ में कुछ नहीं है। आस्तीन में भी कुछ नहीं है। कहता हुआ हाथ और आस्तीन दिखला देता है। इसके बाद वह कहता है कि देखिए, इन तीनों इक्कों को मैं गड्डी में रखता हूँ। पहला इक्का चिड़ी का है, जिसे आपने गौर से देखा है। फिर भी यदि संदेह है तो देख लीजिये। वह पत्ते को दिखलाकर गड्डी में नीचे की तरफ से ऊपर की ओर दस-बारह पत्तों के बाद गड्डी में रख देता है और गड्डी एक सी कर देता है। इसके बाद दूसरा इक्का कौन सा है? ईंट का। इस दूसरे इक्के को मैं गड्डी के बीच में रख रहा हूँ। इतना कह कर वह दूसरे इक्के को गड्डी के बीच में रख देता है। अब तीसरा इक्का हुकम का है। जिससे गड्डी के अन्दर ऊपर से आठ-सात पत्ते नीचे रखे देता हूँ और इसी प्रकार वह गड्डी में हुकम के इक्के को दिखलाता हुआ रख कर गड्डी को एक-सी कर देता है और तमाशाइयों को अपने हाथ आस्तीन आदि दिखलाता हुआ जरा दूर हट जाता है और कहता है कि देखिये मेरे हाथ खाली हैं। आस्तीन में भी कुछ नहीं है। मैं दूर हटा जाता हूँ। लीजिए इन इक्कों में से बीच का कौन-सा है? ईंट का! उसको कहाँ रक्खा था? गड्डी के ठीक बीच में वहाँ तक मेरा हाथ भी नहीं पहुँच सकता है। बस यही ठीक भी

है। मैं हुक्म देता हूँ कि बीच में रखा हुआ ईंट का इक्का उड़ जाय। यह कर वह ताली बजाता है और अपना भाव और स्वर ऐसा बना लेता है मानो सचमुच ही वह आज्ञा दे रहा हो। इसके बाद वह गंजफे की गड्डी को उठा कर खूब मिला देता है। तब वह तमाशाइयों से कहता है कि लीजिए ईंट का इक्का गायब है तमाशाई उस गड्डी को देखते हैं। और उसमें ईंट का इक्का न पाकर दंग रह जाते हैं और कुतूहल भरी हुई दृष्टि से तमाशा करने वाले की ओर देखते हैं। उनका कुतूहल उस समय और भी बढ़ जाता है जब कि वह उस गायब हुए इक्के को अपनी या किसी तमाशाई की जेब में से निकालकर लोगों को दिखाता है।

विधि—इस खेल का सारा रहस्य उन तीन इक्कों के चित्र में छिपा हुआ है। चिड़ी और हुकम के इक्के साफ हैं, मगर तीसरा बीच वाला इक्का जो कि वास्तव में ईंट का इक्का नहीं है; बल्कि वह पान का इक्का है। उसे बाकी दो इक्कों के साथ इस प्रकार मिला कर रक्खा गया है कि कोई असली बात समझ ही न सके और आपके मुख से 'ईंट का इक्का' शब्द निकलते ही सब उसे ईंट का इक्का ही समझ लेंगे। मगर ईंट का इक्का तो पहले ही तमाशा दिखाने वाला अपनी जेब में रख लेता है या किसी ऐसे तमाशाई की जेब में पहुँचा देता है जो खेल दिखाने में उसका मददगार हो। इस प्रकार यह खेल मजेदार बन जाता है।

यदि खेल में उसका मददगार कोई न हो और तमाशाइयों में से किसी की जेब से पत्ता निकालकर दिखाना चाहता हो तो

चालाकी से अपनी जेब में से पत्ता निकालकर तथा हाथ की गाई में छिपाकर तमाशाई की जेब में पत्ता डालकर निकाला जा सकता है। मगर इस कार्रवाई के लिए बहुत होशियारी और सफाई की जरूरत है। इस खेल में जहाँ तक हो सके छोटा ताश लेना चाहिए।

(२) चार चोर

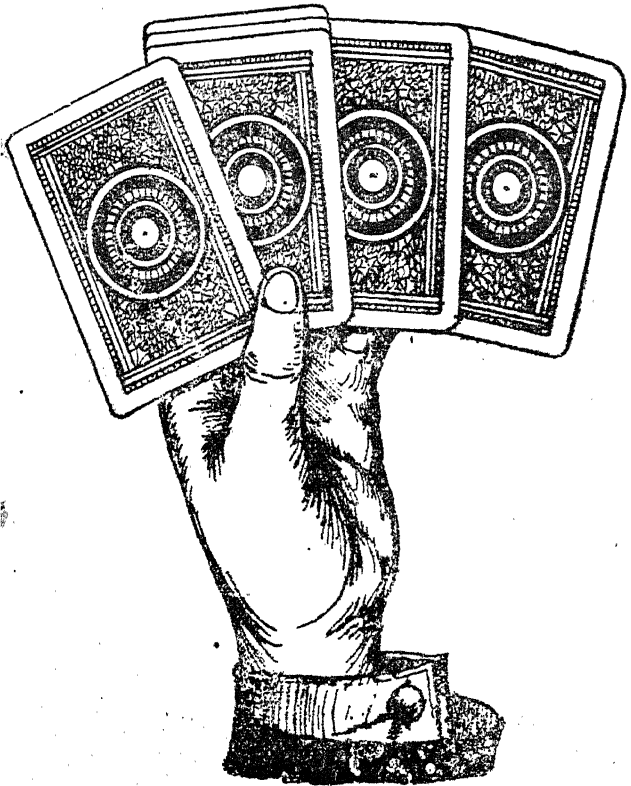
इस तमाशे को दिखाने के लिए किसी खास सामान की जरूरत नहीं पड़ती। केवल एक मेज और ताश की गड्डी, इन्हीं दोनों चीजों की सहायता से यह खेल सम्पन्न हो सकता है। आप जहाँ पर खड़े हों, मेज अपने सामने रखिए। परन्तु यह ध्यान रखिए कि कोई तमाशाई न तो आपके पीछे खड़ा हो और न बराबर में। जो भी हों, सब सामने खड़े होकर तमाशा देखें।

जादूगर ताश की गड्डी लेकर इधर-उधर घूमता हुआ दस-बीस बार उस गड्डी को फेंटे और उसमें से चार गुलाम निकाल कर गड्डी को मेज पर इस तरह रखे कि उसका मुंह नीचे की तरफ हो। अब चारों गुलामों को हाथ में लेकर और उसको पंखे की शक्ल में बनाकर तमाशाइयों को दिखलावे कि वह चारों गुलाम ही हैं। देखने वालों को कार्डों की पुश्त भी हाथ मोड़कर दिखला दे, ताकि यकीन हो जाए कि उसके हाथ में गुलामों के सिवाय और कोई कार्ड नहीं है।

अब जादूगर लच्छेदार बातें करता हुआ इस तरह से या इस आशय के शब्द कहे—

देखिये साहबान ! ये चारों गुलाम चोरी करने की सलाह करते हैं और मकान के अन्दर चोरी करने के लिये दाखिल होते हैं इतना कह कर चारों गुलामों को इकट्ठा कर ताश की गडडी पर पट्ट करके रख दे) अब ये सोचते हैं कि एक आदमी इस बात के लिए कि कोई आ न जाय हिफाजत के लिए खड़ा हो जाता है (बस वह ऊपर से एक कार्ड को उठा कर किसी चीज के सहारे खड़ा कर देता है, उस कार्ड का रुख तमाशाइयो की तरफ़ रखा जाता है) इसके बाद एक गुलाम चोर मकान (तास की गड्डी) के नीचे कमरे (रसोई घर) में चोरी करने के लिए घुस जाता है। यह कहकर ऊपर से एक कार्ड उठाकर नीचे से (बारह-तेरह कार्डों के ऊपर उसे रख देता है) अब यह तीसरा गुलाम भी चोरी करने के लिए ड्राइंगरूम में घुस जाता है । (गड्डी के तीसरे कार्ड को गड्डी के बीचों बीच में रख दिया जाता है) आखिरी और चौथा चोर गोदाम में चोरी करने जाता है (चौथा कार्ड गड्डी से बारह-तेरह कार्ड नीचे रख दिया जाता है) लेकिन अचानक उस सन्तरी चोर को किसी प्रकार का खटका हो जाता है और वह तुरन्त ही मकान की छत पर चढ़कर कोई संकेत करता है, जिससे चारों चोर गुलाम एक ही जगह आकर छत पर जमा हो जाते हैं। यह देखिये ! चारों चोर यहाँ मौजूद हैं (कहता हुआ वह सन्तरी गुलाम को उठाकर कार्ड की गड्डी पर रख देता है और फिर ऊपर के चार कार्डों को उठाकर दिखाता है तो चारों कार्ड गुलामों के एक जगह देखकर सब तमाशाई आश्चर्य-चकित होकर दाँतों में उंगली दाब लेते हैं।

गुप्त-भेद—यह खेल हाथ की सफाई से ज्यादा सम्बंध रखता है। चारों गुलामों के साथ तीन और पत्ते लेने की जरूरत है। यह तीन कार्ड चाहे कोई भी हों तीन गुलामों के ऊपर तीन साधारण पत्तों को रख कर बाद में चौथा गुलाम रखो। जिस समय इन सात पत्तों को पंखे की शक्ल बनाकर आप तमाशाइयों को दिखावें तो तीसरे गुलाम से साधारण तीनों पत्तों को इस

चित्र नं० ८

तरह से चिपका दें कि देखने वालों को हाथ में चार गुलाम ही दिखलाई पड़ें। जैसे कि चित्र नं० १ में दिखाया गया है। पुश्त की तरफ से कार्ड दिखलाने पर भी हाथ में केवल चार पत्ते ही दिखलाई पड़ें। पीठ की तरफ से ऊपर वाला कार्ड गुलाम है जो सन्तरी की तरह खड़ा होगा। उसके नीचे के तीनों कार्ड जो साधारण हैं, चोरी करने जायेंगे और गड्डी के ऊपर तीनों गुलाम रह जायेंगे। सन्तरी-कार्ड के आने मिलने पर चारों गुलाम ऊपर इकट्ठे हो जायेंगे, जिनको दिखाकर बड़ी आसानी से तमाशाइयों को आश्चर्यचकित किया जा सकता है।

(३) पान का बादशाह

यह खेल भी बड़ा नायाब और चित्ताकर्षक है इस खेल में जितनी हाथ की सफाई की जरूरत है, उससे ज्यादा एक विश्वसनीय और जानकार साथी की जरूरत है। अगर कोई साथी न हो, तब भी यह खेल बड़ी चालाकी और होशियारी से किया जा सकता है।

हाँ, तो जनाब मैं ऐसा खेल आप लोगों के सामने दिखाना चाहता हूँ, जिसे देखकर आप लोग अवश्य ही बहुत हैरान हो जायेंगे। देखिये यह आठ कार्ड हैं। एक-एक अपने हाथ में ले लीजिये और यह कहता हुआ जादूगर उन आठों कार्डों को आठ तमाशाइयों के हाथ में एक-एक थमा देता है। उन कार्डों की पुश्त वह अपनी तरफ रखता है और उसमें से किसी कार्ड को भी

देखने की चेष्टा वह नहीं करता। इसके बाद वह तमाशाइयों से कहता है—

अब आप साहबान के पास जो कार्ड हैं उनको आप ग़ौर से देखें और हर साहब अपना-अपना कार्ड बतलावें। मैं हर कार्ड को कागज के टुकड़ों पर लिखता हूँ। हाँ, आपका कार्ड है चिड़ी का छक्का। आपका? पान का अट्ठा। ठीक—पान का अट्ठा! और जनाब का? हुक्म का दहला। बहुत ठीक! आपका? पान का बादशाह! पान का बादशाह ही है न? और आपका ईंट का गुलाम। क्यों जनाब! ठीक है न? इसी प्रकार आठों आदमी अपने-अपने कार्डों को बतला देते हैं और जादूगर उनको कागज के आठ टुकड़ों पर लिखता जाता है, मगर इस बात का ध्यान रहे कि वह कागज के टुकड़े एक से हों, छोटे बड़े न हों, कहीं ज्यादा अच्छा तो यह होगा कि एक ही शीट को काट कर बराबर के आठ टुकड़े कर लिये जायें।

लाइये, अब अपने-अपने कार्ड को मुझे दे दीजिये, ताकि मैं इनको गंजफे में मिलाकर रख दूं। देखिये, आपने ही अपने कार्ड को बतलाया है, मैंने किसी एक को भी नहीं देखा (जादूगर कार्डों को लेकर ताश की गड्डी पर रखकर मिला देता है) अब आप अपने-अपने कार्ड को अच्छी तरह से याद रखिये। हाँ, तो अब मुझको एक हैट की जरूरत है। क्या कोई साहब कृपा कर मुझे थोड़ी देर के लिए अपना हैट देंगे? घबराइये नहीं, मैं हैट को वापस कर दूंगा और किसी तरह से भी खराब नहीं करूँगा।

लाइये, लाइये ! हिचकिचाइये नहीं । शुक्रिया ! शुक्रिया !! लाख-लाख बार शुक्रिया !!! (इसके बाद वह हैट में उन लिखे हुए टुकड़ों को डाल देता है और हैट को इधर-उधर खूब हिलाता है ताकि वह सब टुकड़े आपस में मिल जायें। अगर उन कागज के टुकड़ों की गोलियाँ बनाकर हैट में डाली जायें तो और भी अच्छा है) अब वह उन तमाशाइयों में से किसी एक के पास जाकर हैट को दिखलाता हुआ कहता है। लीजिए, इन टुकड़ों में से किसी एक टुकड़े को उठाकर अपने पास रख लीजिए। इसे न तो अभी आप खुद देखिये और न किसी दूसरे को दिखाइये। मुझे भी मालूम नहीं कि आपने कौन-सा टुकड़ा उठाया है। बस ठीक है। अब इस हैट में सिर्फ सात टुकड़े बाकी हैं। इनको मैं दियासलाई के सुपुर्द किये देता हूँ। जादूगर उन टुकड़ों को हैट में से निकाल कर मेज पर रख लेता है और एक तश्तरी या ऐशट्रे Ash tray में उन टुकड़ों को एक-एक करके दियासलाई से जलाकर खाक कर देता है। हाँ, तो आप साहबान में से सबको अपना-अपना पत्ता याद है। मगर अब याद रखने से ज्यादा फायदा भी नहीं। सिर्फ एक ही कार्ड का कागज बाकी रह गया है। लीजिए, मैं बताता हूँ कि वह कौन-सा कार्ड है। मैंने उसे देखा तो नहीं है, यह तो आप यकीन के साथ कह सकते हैं। आइये महाशय, आपके हाथ में तो वह कार्ड या पत्ता मौजूद हैं। मैं उसको खुद बतलाना भी नहीं चाहता, (जादूगर उस राख को जो कागज के टुकड़ों को जलाने से ऐशट्रे में पैदा हुई हो,

एक तमाशाई के पहुँचे पर मलने लगता है। उस पहुँचे पर निशान उभरने लगते हैं और तमाशाई चकित होकर उधर देखने लगते हैं।) हाँ, जनाब! अब आप अपने कागज के टुकड़े को खोल कर देखिये! क्या फरमाया—पान का बादशाह? लीजिये, इन महाशय के हाथ पर भी पान का बादशाह लिखा हुआ है। सब लोग चकित होकर देखते हैं कि जिस पहुँचे पर राख मली गई है, उस पर 'पा० बा०' लिखा हुआ है। सब लोग विस्मित होकर तालियाँ बजाने लगते हैं।

इस खेल का रहस्य अधिक पेचीदा नहीं है। जादूगर अपने एक साथी के पहुँचे पर खेल शुरू करने से कई घंटे पहले पीले साबुन की कलम से 'पा० बा०' अक्षर लिख देता है। यह अक्षर उस वक्त जाहिर होते हैं जबकि राख के कण साबुन के अक्षरों पर चिपट कर रह जाते हैं। वह आदमी (जादूगर का साथी) तमाशाइयों में मिलकर बैठ जाता है। अगर कोई भी मददगार साथी न मिले तो खेल दिखाने वाला स्वयं ही अपने हाथ के पहुँचे पर साबुन से लिख लेता है।

जादूगर जिन आठ पत्तों को तमाशाइयों के हाथ में देखने के लिए देता है उनमें पान का बादशाह जरूर होता है। यह बात पहले से ही उसके ध्यान में रहने की है। जब सब अपने २ पत्तों को एक-एक करके बतलाते हैं और जादूगर कागज के टुकड़ों पर लिखता है। तो सब यही समझते हैं कि उनके पत्ते अलग-अलग लिख लिये गये हैं। मगर वास्तव में यह बात नहीं होती। जादू-

गर हर पर्चे पर 'पान का बादशाह' के सिवाय और कुछ नहीं लिखता। इसी रहस्य को गुप्त रखने की ज्यादा जरूरत है। आपकी लिखावट को कोई देख न ले और न आपकी चाल को ही कोई यह ताड़ सके कि आपने क्या लिखा है। इसलिए न तो कोई तमाशाई आपकी मेज के पास खड़ा हो और न आपका हाथ ही इस तरह चले कि कोई भी आदमी भांप सके। जब सब पर्चों पर पान का बादशाह लिखा हुआ है तो सारा रहस्य खुल जाता है।

अब एक प्रश्न और रह जाता है कि तमाशाइयों को आठ ही पत्ते क्यों दिखाये जायें। दिखाने के लिये किसी भी संख्या में कार्ड दिखाये जा सकते हैं, मगर अधिक संख्या रखने से खेल लम्बा हो जायेगा और दर्शकगण उकताने लगेंगे। आठ की जगह सात या छः आदमियों को कार्ड दिखाकर तमाशा दिखाया जा सकता है, मगर और भी कम दिखाने से रहस्य खुल जाने का डर रहता है। आठ की संख्या ऐसी है कि न तो अधिक ही है और न कम ही। साबुन के निशानों पर राख के कण जम जाते हैं। पान के बादशाह की जगह आप कोई और कार्ड भी अपनी इच्छानुसार चुन सकते हैं।

(४) कार्ड बताना

ताशों का चौथा खेल जो मैं आपके सामने पेश करना चाहता हूँ, वह भी मजेदार और दिलचस्प है और देखने वालों को आश्चर्य से चकित कर देने वाला भी है।

गंजफे की गड्डी को फेंकते हुए किसी एक पहचाने हुए पत्ते को गड्डी के नीचे ले आइए या नीचे के पत्ते को पहचान लीजिए मगर आप की यह बात तमाशाइयों को मालूम न हो सके। अब आप उस गड्डी को पंखे की तरह इस प्रकार कर लीजिए कि पत्तों की पुश्त ऊपर की तरफ रहे और देखने वालो को पुश्त के सिवाय कुछ दिखाई न पड़ता हो। यह गड्डी आपके बांये हाथ में होनी चाहिए और गड्डी के हर पत्ते का कोना पुश्त की तरफ से सिलसिलेवार इस प्रकार दिखाई पड़ना चाहिए कि देखनेवाला चाहे जिस पत्ते को छू सके।

अब आप तमाशाइयों में से किसी से कहिए कि आप जिस पत्ते पर उंगली रख देंगे मैं उसी पत्ते को बतला दूंगा कि वह क्या है। यह कहते हुए आप किसी पर उंगली रखने के लिए कहिए जिस पत्ते पर उंगली रखी जाए आप वहीं से गड्डी को सीधे हाथ से काट कर उंगली रखने वाले को दिखला दीजिए और अपनी निगाह दूसरी तरफ रखिए और साथ ही बाकी गड्डी को भी उसे शामिल करने अर्थात् फेंटने के लिए दे दीजिए और कहिए कि उसे खूब मिला दीजिए। मैंने उसे देखा तो नहीं, मेरी निगाह दूसरी तरफ थी। इसके बाद आप अपने हाथ में गंजफे की गड्डी को लेकर उसे फेंटिए और होशियारी से अपने देखे हुए पत्ते को गड्डी के ऊपर ले आइए और गड्डी को एक कोने से हाथ की उंगलियों और अंगूठे की सहायता से पकड़ लीजिए गड्डी का सीधा रुख तमाशाइयों की तरफ रखिए। इसके बाद उस

उंगली रखने वाले के सामने का झटका देकर इस तरह से पत्तों को फेंकिए कि आखिरी पत्ता आपके हाथ में रह जाए। बस वही पत्ता या कार्ड देखने वाला देखकर दंग रह जाएगा।

इस आखिरी पत्ते को हाथ में रखने के लिए उंगलियों में लब लगाकर पते को उंगलियों से जरा चिपकाने की जरूरत है जो अंगूठे और उँगलियों के सहारे बड़ी आसानी से हाथ में रह सकता है। दूसरा तरीका इसका यह है कि आप गड्डी को हाथ से इस प्रकार पकड़ें कि पुश्त ऊपर की तरफ हो और कार्डों का मुंह नीचे की तरफ। आप किसी से कहें कि गड्डी में हाथ मारो गड्डी में हाथ लगाते ही ऊपर का पत्ता आप जोर से पकड़े रहिये और बाकी पते नीचे गिरा दीजिए। आपके हाथ में बचा हुआ पत्ता ही वह पत्ता होगा जिसे देखकर तमाशाई दंग रह जायेंगे।

पाठक, आपने ग़ौर किया कि इसमें क्या रहस्य है। हाथ की सफाई से आपको तमाशाइयों को दिखलाने के लिये यही पत्ता दिखलाना है जिसे आपने गड्डी को फेंटने के वक्त पहले से ही देख रक्खा है। उसका तरीका यह है कि जिस वक्त गड्डी के पत्ते पर उंगली रखा हुआ पत्ता दिखलायेंगे तो उंगलियों के सहारे से गड्डी के नीचे वाला तुम्हारा देखा हुआ पत्ता उँगली रखे हुए पत्ते के नीचे आ जायेगा। और तमाशा देखने वाला उसी पत्ते को उंगली रखा हुआ पत्ता समझेगा।

ऊपर का यह खेल है तो छोटा सा मगर लोगों को आश्चर्य में डालने वाला है।

(५) बिना देखे पत्ता बताना

हां जनाब! अब मैं आपको ताश का अजीबो-गरीब खेल दिखलाता हूँ, इस खेल में आप को टैलीपैथी Telepathy का मजा आयेगा। टैलीपैथी आप जानते हैं क्या चीज है? किसी चीज़ को बिना देखे हुये बताना कि वह क्या चीज है। लीजिए, आप सब साहेबान इस गंजफे को अच्छी तरह देख भाल लें। यह भी देख लें कि किसी कार्ड पर किसी तरह का कोई निशान तो नहीं है। एक-एक पत्ते को अच्छी तरह उल्टा पल्टा और खूब गौर से नजर ज़मा कर इस बात का इत्मीनान कर लें कि कोई कार्ड पुश्त की तरफ से देखा तो नहीं जा सकता। कार्ड इतने पतले तो नहीं हैं कि पुश्त की तरफ के निशान उभर आए हों और बतलाने का शक किया जा सके (जादूगर ताश की गड्डी को तमाशाइयों के हाथ में दे देता है और वह उसे देखकर सन्तुष्ट हो जाते हैं।) हाँ तो अब आपको काफी इत्मीनान हो गया। किसी भी शख्स को पुश्त की तरफ से पत्ता भांपने का कोई मौका नहीं है। अच्छा आप जी भर कर इस गंजफे को खूब मिला लीजिये। कोई और साहब भी अगर मिलाना चाहें तो मिला सकते हैं। हाँ; आप ज्यादा मुस्करा रहे हैं। आप और भी अच्छी तरह पत्ते मिला सकते हैं। अब किसी को यह सन्देह तो नहीं कि कौन पत्ता कहां है और वह मुझे मालूम है। लाइये इस गंजफे

को मुझे दे दीजिये मैं आपके सामने रही-सही कसर भी पूरी किये देता हूँ (वह खुद ताशों को फेंटता है)।

अब मुझको एक ऐसे साहब की जरूरत है जो मुझको मेरे काम में मदद दे सकें। हां, तो कोई साहब आने के लिए तैयार हैं। आइये! आइये!! आप ही आइये शुक्रिया! लीजिये मैं एक कुरसी उठा कर लाता हूँ, आप उस पर विराजिये (वह मेज के पास एक कुरसी तमाशाइयों की तरफ रुखकर के रख देता है और उन आये हुए महाशय को उस कुर्सी पर बैठा देता है) लीजिए, महाशय! यह ताश की गड्डी आप हाथ में लीजिये। मगर सावधान, इस गड्डी के किसी कार्ड को न तो आप खुद देखिये, न मुझे या और किसी को देखने दीजिये। ताशों की पीठ ऊपर को रखिये।

हां तो आपको यकीन है कि इन ताश के पत्तों को मैं नहीं देख सकता, मगर आप अपना इत्मीनान और अच्छी तरह कर सकते हैं। लीजिये, यह रूमाल मौजूद है इसे कोई साहब मेरी आँखों पर पट्टी की तरह बाँध दें, ताकि देखने न देखने की शंका ही दूर हो जाये। इतना ही नहीं, मुझे आप कमरे के किसी हिस्से में खड़ा कर सकते हैं। मैं वहीं से खड़ा-खड़ा गंजफे के पत्ते बतलाना शुरू कर दूंगा। मगर हाँ एक शर्त है कि कुरसी पर बैठे हुये साहब पत्ता उठा-उठा कर खुद देखते जायें; तब ही मैं बतला सकूंगा। गड्डी में रक्खे हुए पत्तों को मैं नहीं बतला सकता। (लोग कौतूहल के साथ जादूगर की आंखों पर रूमाल

बांध देते हैं और उसको कुरसी पर बैठे हुए आदमी से बहुत दूर ले जाकर एक जगह खड़ा कर देते हैं।

(कुरसी पर बैठे हुए आदमी की तरफ अपना मुख करके वह कहता है) अब आप ताश की गड्डी का ऊपर वाला पत्ता उठा कर देखिये! देख लिया न? हाँ, जरा गौर से देखिये और उस पर अपने विचारों को केन्द्रित कीजिये। अभी मेरी समझ में नहीं भरता (जादूगर अपनी उंगलियां अपने माथे पर फेरता है) पत्ता चिड़ी का अट्ठा है, नहीं नहीं नहला—अब जरा भी शक नहीं। आप और साहबान को भी दिखला दीजिये। क्यों है न? ठीक है। अच्छा अब दूसरा पत्ता इसके नीचे वाला उठाइये। यह तो अट्ठा जरूर है, मगर चिड़ी का नहीं। लाल रंग है ईंट का। ठीक है न? खूब! अब इसके बाद का पत्ता, मगर यह तो तस्वीर है। बेशक तस्वीर है और वह भी पान का बादशाह। सही है न? अच्छा, अब चौथा पत्ता! मगर यह तो बहुत छोटा पत्ता मालूम देता है काले रंग का? हुक्म की तिड़ी ठीक है न? (तमाशाई ताली पीटने लगते हैं) इसी प्रकार वह जादूगर हर पत्ते को बतलाता जाता है और पत्ता ठीक होता है। सारे तमाशाई आश्चर्य-चकित रह जाते हैं, क्योंकि वह यह जानते हैं कि गड्डी के पत्ते सब तो उन्हीं के हाथों से मिलाए हुए हैं।

जादू का हर खेल तिनके की ओट पहाड़ होता है। इस खेल को सफलतापूर्वक सम्पन्न बनाने के लिए यह बहुत जरूरी है कि

जादूगर की स्मरण-शक्ति (याद-दाश्त) भी अच्छी हो। साथी होना जरूरी नहीं है।

इस खेल का भेद यह है कि जादूगर बिल्कुल एक ही तरह की और एक ही रंग की दो ताश की गड्डियां अपने पास रक्खे और गड्डी के पत्तों को ऐसे रक्खे—

नौ अट्ठा नृप तीन दस, दो सत्ता क्रम राख।
पंजा सेवक चार इक, छै रानी प्रिय भाख॥

अर्थात् गंजफे के चार भाग कीजिये। पहले भाग में चिड़ी, ईंट, पान और हुकम के सिलसिले से दोहे के क्रमानुसार पत्ते लगाइए। दूसरे भाग में ईंट पान, हुकम और चिड़ी के सिलसिले से, तीसरे भाग में पान, हुकम, चिड़ी और ईंट के सिलसिले से और चौथे भाग में हुक्म, चिड़ी, ईंट और पान के सिलसिले से रखिये। मगर हर भाग में नहला, अट्ठा बादशाह, तिग्गी, दहला, दुग्गी, सत्ता, पंजा, गुलाम, चौका, इक्का, छक्का और बेगम इस तरह से १३ पत्ते रक्खे। दोहे के याद रखने से पत्तों का क्रम भी खूब याद रह सकता है। यह बात भी ध्यान में रखनी चाहिए कि हर पत्ता चिड़ी, ईंट, पान और हुक्म का सिलसिले वार होगा। एक ही रंग के पत्ते एक जगह नहीं रहने चाहिएँ।

जो गंजफा इस तरह तैयार हो उसे जादूगर अपनी वैस्ट की बांई जेब में रखे और उसी जोड़ का दूसरा गंजफा लोगों को मिलाने के लिए दे। जिस वक्त वह मेज़ के पास आदमी को बिठाने के लिए कुर्सी रक्खे उस वक्त उस की पीठ तमाशाइयों

की तरफ होगी। ऐसा अवसर पाकर वह सीधे हाथ से बांई जेब में से बना हुआ गंजफा निकाल ले और सीधे हाथ की जेब में बाएँ हाथ से उस गंजफे को रख दे जो उसने तमाशाइयों को मिलाने के लिए दिया था। यह खेल बड़ी सफाई का है। अब सारा भेद समझ में आ गया होगा।

नोट—गंजफा अगर इस तरह बना हुआ हो तो और भी बहुत से खेल दिखलाए जा सकते हैं।

जादूगर गंजफे का सिलसिला अपनी इच्छानुसार भी बना सकता है।

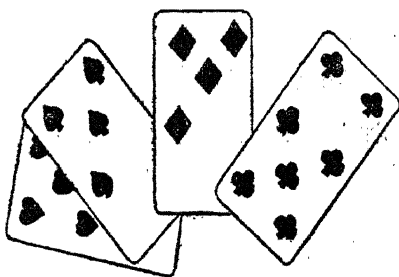
(९) पत्ते बदलना

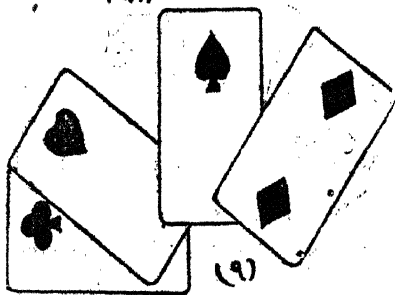
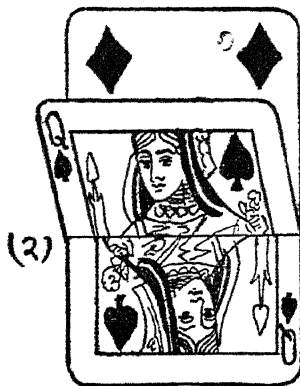
आपने देखा होगा कि ताश का खेल दिखाने वाले प्रायः एक पत्ते को बदल कर दूसरा पत्ता कर देते हैं। इस किस्म के पत्ते अक्सर पहले से बने हुए होते हैं।

चित्र नं॰ १०

अट्ठा और दुग्गी का परिवर्तन—ये पत्ते खास तौर पर से तैयार किए हुए होते हैं इनमें एक असली दुग्गी और एक असली अट्ठा होता है। हथफेर करके दिखाने पर तीन बने हुए पत्ते और एक असली पत्ता होता है। पहली बार चार अट्ठे दिखलाए जा सकते हैं, फिर चारों दुग्गी।

जरा गौर से देखिए, एक बार पहले चार अट्ठे दिखला दिए दुबारा पत्तों का रुख बदलकर चार दुरी दिखला दीजिए। मामला बिल्कुल साफ है। पाँचवाँ पत्ता छिपा रहेगा।

चित्र नं० ११

नोट—इसी प्रकार नहले और पंजे के परिवर्तन का खेल भी दिखलाया जा सकता है।

चित्र नं० १२

बेगम और चौके का परिवर्तन—ऐसे पत्तों को भी पहले तैयार करना पड़ता है। चाहे तो दो पत्ते लेकर उनकी पुश्त आपस में चिपका दो या ऊपर दी हुई शक्ल जैसी तैयार कर लो इस प्रकार और भी तैयार किए जा सकते हैं, मगर यह खेल ऐसे हैं कि तमाशाइयों को जरा ज्यादा दूर से दिखलाये जायें तो ठीक हो।

(७) ताश का पत्ता जलाकर फिर पैदा कर देना

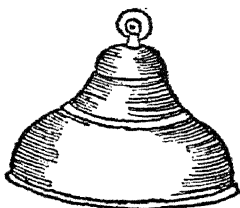
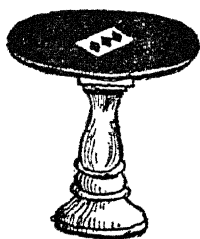
जादूगर ताश की गड्डी उठाकर तमाशाइयों के सामने उसे फेंटते Shuffle हुए आता है। फिर वह तमाशाइयों की ओर देखकर कहता है कि एक पत्ता इस गड्डी में से निकाल लें। एक तमाशाई पत्ता निकाल लेता है और अपने पास बैठने वालों को भी दिखा देता है। जादूगर ताश की गड्डी को मेज पर रख देता है। फिर जादूगर उस तमाशाई के हाथ में एक तश्तरी या

ऐशट्रे Ashtray और माचिस का बक्स दे देता है और कहता है कि वह उस ताश के पत्ते को तश्तरी में जला कर भस्म कर दे। जब पत्ता जलकर तश्तरी में राख हो जाता है तो जादूगर तश्तरी को तमाशाई के हाथ से लेकर मेज पर रख देता है। इसके बाद वह तमाशाइयों को एक कार्ड-टेबल दिखाता है। फिर तमाशाई देखते हैं कि कार्ड-टेबल पर कुछ भी नहीं है, बिल्कुल खाली है।

तमाशाई उस कार्ड-टेबुल और ढक्कन को अच्छी तरह देख-कर अपना इत्मीनान कर लेता है। फिर जादूगर उस कार्ड-टेबुल पर सबके सामने तश्तरी की खाक गंजफे के पत्ते वाली डालकर ढक्कन से ढक देता है। फिर उसको मेज पर ले जाकर रख देता है और तमाशाई का कोई रूमाल लेकर उसे कार्ड-टेबुल के ढक्कन पर डाल देता है। जब जादूगर रूमाल सहित ढक्कन पकड़ कर उठाता है तो सब लोग आश्चर्य से देखते हैं कि कार्ड टेबल पर की राख गायब और उसके बदले वही पत्ता रक्खा है जिसे तमाशाई ने सबके सामने दियासलाई की भेंट किया था। इस सारे खेल की करामात कार्ड-टेबुल के अन्दर छिपी है।

कार्ड-टेबुल और ढक्कन की शक्ल इस प्रकार होती है—

यह कार्ड-टेबुल और ढक्कन टीन के बने होते हैं। बाहरी हिस्से पर पीतल का सा रंग होता है। खूबसूरती बढ़ाने के लिये नीली और लाल आदि गोल धारियाँ होती हैं। अन्दर की तरफ काला रंग होता है। ढक्कन भीतर से कुल खाली नहीं होता।

चित्र नं० १३

ढक्कन के मुंह पर एक पर्त होता है जिससे भीतर का हिस्सा दिखलाई नहीं देता। कार्ड-टेबुल के ऊपरी गोल पर्त पर दूसरा गोल पर्त और होता है। ऊपर के ढक्कन का गोल घेरा ऐसा होता है कि कार्ड-टेबुल पर फिट हो जाये और जरा से हाथ के दबाव से कार्ड-टेबिल के ऊपरी गोल पर्त को अपने साथ उठा लिया जाये।

बढ़िया कार्ड-टेबिल और ढक्कन टीन के बने होते हैं। मगर इन पर निकिल होने के कारण खूब चमकीले होते हैं। रंग चाहे जैसा हो ढक्कन के ऊपरी सिरे से लेकर स्टैण्ड के नीचे तक आठ इंच की लम्बाई होती है। नीचे का पांव ३¾ पौने चार इंच व्यास का और कार्ड-टेबिल का ऊपरी गोल हिस्सा ४½ इंच व्यास का होता है। ढक्कन के मुंह का घेरा जो कार्ड-टेबिल पर फिट होता है ४½ साढ़े चार इंच से कुछ ही कम होता है।

इस खेल के दिखलाने के लिए पहले ही से तैयारी करनी

चाहिए। अव्वल तो गंजफा के सारे पर्त एक से होते हैं और उनमें का ही एक पत्ता कार्ड-टेबिल के ऊपरी पत्ते के नीचे छिपा कर रख दिया जाता है। ऊपर का पर्त जो नीचे के पर्त पर फिट होता है खाली दिखलाई पड़ता है। मान लो कि आपने ईंट की तिग्गी का गंजफा बनाया अर्थात् गंजफे के सभी पर्त ईंट की तिरी हैं और ईंट की तिरी ही कार्ड-टेबिल के ऊपरी पत्ते के नीचे छिपाकर रख दी गई है। तमाशाई गंजफे में से जो भी पत्ता निकालेगा वह ईंट की तिग्गी ही होगी। ईंट की तिरी जलाकर खाक की जायेगी, मगर वह जलने का काम कार्ड-टेबिल के ऊपरी पर्त पर न होना चाहिए। ऐसा करने से जलने का निशान पड़ जाने की सम्भावना है। इसीलिए अलग तश्तरी में पत्ता जलाने की बात कही गई है।

जली हुई राख कार्ड-टेबिल पर पड़ेगी और जब ढक्कन उस पर लगेगा तो जरा से दबाव से वह पर्त जिस पर कि जली हुई राख है ढक्कन के साथ उठ आवेगा और कार्ड-टेबिल के निचले पर्त पर ताश का पत्ता जो ईंट की तिरी है दिखलाई पड़ेगी। ऊपर का पर्त ढक्कन के मुंह पर फिट होकर उठ जायेगा, जिसकी वजह से सब लोग कार्ड-टेबिल और ढक्कन को देखकर यही समझेंगे कि ढक्कन में पहला ही पर्त लगा हुआ है और किसी प्रकार की चालाकी जाहिर न होगी। यह खेल इतनी खूबसूरती का है कि अच्छे-अच्छे, चालाक और होशियार तमाशाई भी इस ट्रिक के रहस्य को नहीं समझ सकते।

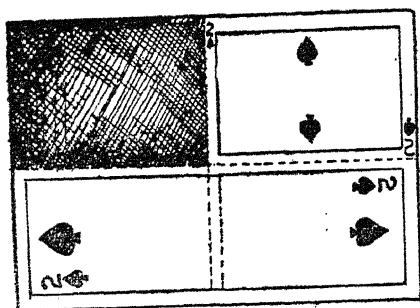
बहुत से जादूगर ताश का पत्ता जला कर और-और तरीके से भी निकाला करते हैं। मगर यह सब में आला दर्जे का है। यह तो अत्यन्त आवश्यक है कि गंजफे में कुछ पत्ते एक से हों, वरना यह खेल कामियाब नहीं हो सकेगा।

दूसरा तरीका एक यह भी है कि तश्तरी को जिस पर कि जली हुई राख है मेज़ पर रखते हुए जादूगर तमाशाइयों की तरफ ज़रा-सी अपने शरीर की आड़ दे दे और इसी मौके का लाभ उठा कर तश्तरी की राख मेज़ के पीछे लगे हुये बेग या थैले में एक तरफ डाल दे और अपने किसी साथी तमाशाई की जेब से पत्ता निकाले या तमाशाई को गंजफा तराशने और खूब फेंट कर फेर पत्ता निकालने के लिए कहे। इस प्रकार के और भी बहुत से तरीके हैं, जो ज्यादातर जादूगर की बुद्धिमत्ता और कार्यकुशलता से सम्बन्ध रखते हैं। इसलिए जादूगर को चाहिए कि वह सुविधा और अवसर देखकर कार्य करे।

(८) बड़ा कार्ड छोटा हो जाये

आपने अक्सर जादूगरों को देखा होगा कि वह मेज़ पर से किसी एक कार्ड को उठाते हैं। आप उसको देखते हैं कि कार्ड काफी बड़ा है। कार्ड हाथ ही हाथ में बदल जाता है। यह कम होते हुए यहाँ तक छोटा हो जाता है कि अन्त में वह कार्ड ही गायब हो जाता है—

इस खेल को दिखाने के लिए केवल हाथ की सफाई और

चित्र नं० १४

बने हुए कार्ड की जरूरत पड़ती है। यह कार्ड किसी बढ़िया जादूगर का सामान बेचने वाली दुकान से मिल सकता है।

कार्ड-साईज़ में मालूम होता है। तमाशाई देखते हैं कि वह जादूगर के सीधे हाथ में है। वह हुक्म की दुग्गी है। कार्ड अब बायें हाथ में आया। हुक्म की दुग्गी अब आधे साईज के कार्ड की हो गई। कार्ड अब फिर सीधे हाथ में आया। अब की बार वह हुक्म की दुग्गी से भी आधे साईज की बन गई।

जिस वक्त कार्ड सीधे हाथ में पहली बार है तो पूरे साईज में हुक्म की दुग्गी दिखलाई पड़ेगी। अब उस को बायें हाथ में ले जाते ही बीच में से मोड़ दीजिए। आधे साईज में हुक्म की दुग्गी दिखलाई पड़ेगी। फिर सीधे हाथ में ले लीजिये। इस बीच में इसको और भी बीच में से मोड़ लीजिये तो चौथाई साईज़ की दुग्गी दिखलाई पड़ेगी। लोग यही समझेंगे कि यह कार्ड छोटा बनता हुआ जादू के जोर से इस दशा को पहुँच गया है।

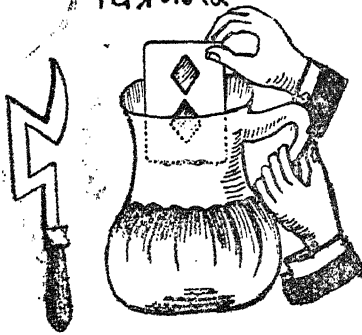
(६) ताश का पत्ता गायब करना

यद्यपि ताश के खेल पहले भी कई दिये जा चुके हैं, मगर फिर भी दो एक खेल अनूठे ढंग के हैं। अतएव उनका यहाँ पर विवरण करना मनोरंजक ही होगा।

एक गिलास पानी का भरा हुआ किसी के हाथ में दिया जाता है। एक कार्ड एक रुमाल से ढक कर उसके दूसरे हाथ में दे दिया जाता है। गिलास के ऊपर रुमाल से ढका हुआ ताश का पत्ता है। ताश का पत्ता गिलास में छोड़ दिया जाता है। मगर ज्यों ही रुमाल हटाया जाता है—पत्ता गायब हो जाता है।

इस खेल को चतुर जादूगर एक दूसरे तरीके से करता था। वह गिलास की जगह सुराही से काम लेता था। उसकी राय में सुराही ज्यादा ठीक है। सुराही से यह ट्रिक ज्यादा कामयाब हो सकता है गिलास से ट्रिक प्रकट हो जाने का भय रहता है। जादूगर का कर्त्तव्य यह है कि अपने हर खेल को इतनी सुन्दरता से करे कि तमाशाइयों को ट्रिक के सम्बन्ध में सोच-विचार करने का मौका ही न मिल सके।

ताश के पत्ते के बराबर 'सेल्यूलाइड' का ऐसा टुकड़ा ले जो सफेद और साफ हो। उसमें से आरपार दिखाई पड़ता हो अर्थात् वह Transparent हो। पानी की सुराही—शीशे की बनी हुई आम तौर पर बाजार में बिकती है—

चित्र नं० १५

आप अपने गंजफे में से एक ताश का पत्ता किसी से निकलवाइये। बाकी गड्डी को मेज पर रख दीजिये। फिर एक लड़के को बुलाकर जो तमाशाइयों में से ही हो उसके एक हाथ में सुराही दे दीजिये। सुराही पानी से भरी हुई हो। लड़के से कहिए कि वह सुराही का दस्ता बांये हाथ से पकड़े। अब आप तमाशाई के हाथ से उस पत्ते को ले लीजिये जो उसने गड्डी में से खींच कर निकाला है। आपके एक हाथ में वह पत्ता हो और दूसरे हाथ में एक रूमाल हो। पत्ते को पानी की सुराही के मुंह के ऊपर रखकर रूमाल से उसे ढक दें। अब आप लड़के से कहिये कि वह दूसरे यानी सीधे हाथ से रूमाल के ऊपर से कार्ड को पकड़ ले। रूमाल इतना बड़ा हो कि वह कार्ड और पानी की सुराही को ढक दे। अब आप लड़के से कहें कि वह कार्ड को सुराही के अन्दर जब मैं एक, दो, तीन कहूँ तो छोड़ दे। हुक्म के साथ ही वह कार्ड को पानी में छोड़ देता है। रूमाल हटाता जाता है और तमाशाई ताश के पत्ते को न देख हैरान होते हैं।

इस खेल का रहस्य भी तिनके की ओट पहाड़ है। रूमाल से जिस वक्त जादूगर ताश के पत्ते को ढकता है, उसी वक्त वह ताश के पत्ते को सेल्यूलाइड के टुकड़े से जो उसके बांये हाथ में

छिपा होता है, बदल लेता है और असली पत्ते को बड़ी चलाकी से अपनी जेब में पहुँचा देता है। लड़का बजाय असली पत्ते के सेल्यूलाइड का टुकड़ा जो ताश के पत्ते के आकार का होता है, पानी की सुराही में डाल देता है वह टुकड़ा पैंदे में बैठ जाता है। पानी की सुराही जिस रंग के शीशे की हो, सेल्यूलाइड का नक़ली पत्ता भी उसी रंग का होना चाहिए। ताकि सुराही और नकली पत्ता एक ही जैसे रंग के होने के कारण तमाशाइयों में से किसी को सन्देह करने का अवसर ही न मिलने पाए।

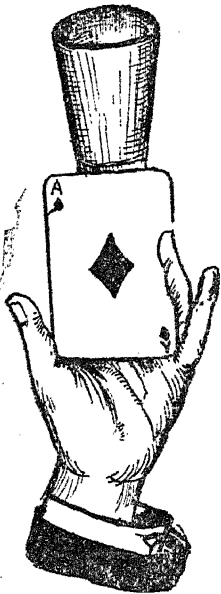
(१०) कार्ड पर गिलास साधना।

जादूगर तमाशाइयों में से किसी के हाथ से अपने गंजफे में से एक कार्ड निकलवाता है। फिर उस कार्ड पर शीशे का गिलास खड़ा कर देता है। कार्ड के ऊपर के किनारे पर शीशे का गिलास खड़ा है। उसको अधर रुका देखकर तमाशाई खुश होते हैं।

जादू का सामान बेचने वाली किसी बढ़िया दूकान से इस प्रकार के कार्डों का गंजफा मिलता है। कहीं-कहीं अकेला कार्ड भी मिल जाता है। उसे ले आना चाहिए।

यह कार्ड देखने में बिल्कुल साधारण होते हैं। जब तक किसी आदमी को कार्ड का रहस्य मालूम न हो, उसको साधारण कार्ड ही समझेगा। न किसी प्रकार की पहचान ही हो सकती है। मगर वास्तव में यह कार्ड साधारण नहीं होते। कार्ड की पीठ दुपर्ती होती है। दूसरा पर्त कार्ड की पीठ के बीच में से निकाला जाता है—अर्थात् आधे हिस्से तक एक पर्त और बाकी आधे

में दो पर्त्त होते हैं। मगर ये दोनों पर्त्त एक दूसरे से इतने चमाचम लगे होते हैं कि मामूली दृष्टि से देखने पर जाहिर नहीं हो सकते।

कार्ड को बांये हाथ में इस तरह पकड़ो कि अंगूठा और तीसरी, चौथी अंगुली कार्ड को पकड़े रहे और पहली व दूसरी अंगुलियाँ पहले और दूसरे पत्ते के बीच में रहें, ताकि दोनों पत्तों के बीच में थोड़ा सा खाँचा पैदा हो जाये; और ऊपर उन दोनों पत्तों के सिरों पर गिलास इस तरह से रक्खा जा सके कि गिलास जैसे किसी चबूतरे पर रक्खा हो। कार्ड का सीधा मुंह तमाशाइयों की तरफ रहे। और किसी को कोई सन्देह भी न हो।

चित्र नं० १६

इस खेल का प्रदर्शन खास तरीके पर करना चाहिये। आपने अक्सर देखा होगा कि सर्कस में खिलाड़ी एक तार पर बिना किसी सहारे के अधर खड़ा होकर चलता है। मगर मैं आप साहेबान को उससे भी ज्यादा हैरान कर देने वाला खेल दिखा-

ऊंगा। देखिये! मेरे हाथ में एक मामूली गंजफा है। आप इसमें से कोई भी एक कार्ड निकाल कर दे दीजिये (यहां पर कार्ड के पैकेट में से किसी तमाशाई द्वारा कार्ड को निकलवाइये अगर सारा कार्ड एक-सा है तमाशाई चाहे जिस कार्ड को निकाल सकता है। यदि उस पैकेट में बना हुआ कार्ड एक हो तो तमाशाई से वही कार्ड निकलवाना चाहिए। यह काम पैकेट के कार्डों को पंखे की शक्ल में करके और बना हुआ पत्ता नीचे रख कर बड़ी आसानी से किया जा सकता है।)

इस प्रकार लच्छेदार बातें करते हुए आप बांये हाथ में बना हुआ कार्ड ले लें। बाकी पैकेट मेज़ पर रख दें और शीशे का मामूली गिलास सीधे हाथ में उठा लें और कार्ड के ऊपरी किनारे पर गिलास साधने की चेष्टा करें। मगर पहली बार आप सफल न हों (गिलास नीचे गिरे—आप उसे सीधे हाथ में लपक लें) इसी बीच में बांयें हाथ की पहली और दूसरी अंगुलियां कार्ड की पीठ पर के दूसरे पत्ते में कुछ घुसा कर ऊपर चबूतरा-सा बना दें, जिसकी वजह से आप आसानी से उसके ऊपर गिलास रख सकेंगे।

आपके हाथों का अभिनय वास्तव में इस प्रकार का होना चाहिये, जिससे यह दिखलाई पड़े कि आप सचमुच ही गिलास को कार्ड के किनारे पर साध रहे हैं। गिलास को ज्यादा देर तक न रक्खा रहने दो। गिलास को उतार कर मेज़ पर रख दो। अंगुलियां निकालते ही वह कार्ड साधारण कार्ड बन जाता है।

(११) ताश के कार्ड पैदा करना और गायब करना

जादूगर जादू की लकड़ी अपनी बांह पर फेरता है कि इतने में ही बांह पर कितने ही कार्ड पैदा हो जाते हैं और जब दुबारा जादू की लकड़ी फिराता है तो वह फौरन ही गायब हो जाते हैं।

चित्र नं० १७

तमाशाइयों को अपने कोट की बांई बांह आगे पीछे से दिखाइये और अन्दर भी नज़र करा दीजिये और विश्वास दिला दीजिये कि उनकी बांह में कार्डों का कहीं पता नहीं है। जादू के जोर से मैं अपनी बांह पर ताश के पत्तों का बाज़ार लगाये देता हूँ। यह कह कर आप जादू की लकड़ी को हाथ की तरफ से ऊपर की कुहनी तक ले जाइये बांह पर ताशों का बाज़ार लग जाएगा। फिर ज्यों ही आप जादू की लकड़ी को वापस हाथ की तरफ ले जायेंगे, कार्ड एक दम गायब हो जायेंगे। लोग देखते ही खुश होकर तालियाँ बजाने लगेंगे।

इस खेल का सारा रहस्य जादू की लकड़ी में भरा हुआ है। यह लकड़ी काले रंग की होती है। इसके सिरों पर निकिल होती है, मध्य में पोली होती है। उसके अन्दर एक कील लगी होती है उस कील पर रेशम की पट्टी पर चिपके हुये ताश के छोटे साइज के पत्ते लपेटे होते हैं। रेशम की पट्टी का सिरा कील के साथ लगा हुआ होता है। और दूसरे सिरे में एक बारीक तागा लगा रहता है जिसमें रबर का एक बारीक सा छल्ला पड़ा होता है। जादू की लकड़ी के बीच में बाहर की तरफ इतनी बड़ी दरार होती है, जिसमें से कार्ड आसानी से आ-जा सकें। रबर का छल्ला बाहर निकला रहता है जो लकड़ी के साथ चिपटा रहता है। छल्ला और तागा भी काले रंग का होता है। जादूगर की ड्रेस भी काली होती है। जिस समय पत्ते पैदा करने हों तो सीधे हाथ से लकड़ी की मूंठ पकड़ कर इस प्रकार बायें हाथ पर रक्खो कि बीच का हिस्सा हथेली पर रहे उस समय बांये हाथ की बीच की उंगली जादू की लकड़ी से बाहर निकले हुए छल्ले में आसानी से पड़ जाएगा। जब लकड़ी हाथ से कुहनी की तरफ जाएगी तो दरार में से पत्ते निकल कर बांह पर फैल जायेंगे और जब लकड़ी हाथ की तरफ वापस जाएगी तो कार्ड दरार में होकर लकड़ी के अन्दर चले जायेंगे और उस कील पर लिपट जायेंगे। जादू की लकड़ी के अन्दरवाली कीलके इधर-उधर दो गोल चक्के (पहिए) लगे होते हैं और वह कील धुरी का काम देती है।

(१२) तमाशाई द्वारा खींचा हुआ कार्ड बताना

जादूगर मेज पर से ताश की गड्डी उठाता है। उसको हाथ में

लेकर वह दो-चार बार फेंटता है। फिर एक तमाशाई के सामने पत्तों की गड्डी करके कहता कि एक पत्ता चाहे जहाँ से जी चाहे खींच लो। जादूगर की दृष्टि उस समय दूसरी तरफ रहती है। तमाशाई पत्ता खींच लेता है। जादूगर बाकी गड्डी को मेज़ पर ले जाकर रख देता है। और उस तमाशाई से पूछता है कि मैंने पत्ता देखा तो नहीं। इसके बाद वह तमाशाई के पत्ते को बतला देता है। लोग ताज्जुब करते हैं।

इसका रहस्य यह है—कार्डों की गड्डी पहले से ही बनी हुई होती है। जिसमें तमाम पत्ते (एक से लेकर बावन तक) एक ढंग से लगे हुए होते हैं।

आठ बादशाह तीन दस, दो सत्ता को जोड़।
नौ पंजा बेगम चतुर, इक छै गुलमा छोड़॥

अथवा इसी प्रकार का दूसरा क्रम भी होता है। यह तो केवल जादूगर की अपनी इच्छा पर निर्भर है। यह क्रम अर्थात् अट्ठा, बादशाह, तीया, दहला, दुरी सत्ता आदि तमाम तेरहों पत्ते एक ही जगह एक ही रंग के नहीं होते। पान, ईंट, हुक्म और चिड़ी का भी क्रम होता है। पान के बाद हुक्म, फिर ईंट और फिर चिड़ी। इस प्रकार ताश के बावन पत्तों का क्रम इस तरह होगा, अर्थात् पान अट्ठा, हुक्म का बादशाह, ईंट का तीया, चिड़ी का दहला, फिर पान की दुग्गी इत्यादि।

जब इस प्रकार ताश की गड्डी बनी हुई हो तो फिर किसी प्रकार की दिक्कत नहीं हो सकती। यह क्रम जादूगर को जबानी

याद रखने की जरूरत है। तमाशाई ताश की गड्डी को कहीं से तराश ले। जब जादूगर गड्डी को मेज पर रखने को जाये तो तमाशाइयों की तरफ पीठ की आड़ देकर खिचें हुए पत्ते के पास का पत्ता एक सरसरी नजर डाल कर देख ले। बस दूसरा पत्ता जो तमाशाई के हाथ में है वह बड़ी आसानी से बतलाया जा सकता है, क्योंकि वह तो पहले से याद ही है।

ताश के पत्ते सिलसिलेवार लगाने का एक दोहा इससे पहले भी लिखा जा चुका है। जादूगर अपने पत्तों को किसी भी सिल-सले से तैयार कर सकते हैं।

यह गड्डी तमाशाइयों के हाथ में देकर भी दिखलाई जा सकती है। मगर तमाशाइयों को ज्यादा गौर से देखने का मौका नहीं देना चाहिए क्योंकि इससे फिर खेल का सारा भेद खुल जाने का डर रहता है और फिर खेल का कोई मूल्य नहीं रहेगा।

इस प्रकार के बने हुए ताश से जादूगर और भी अनेक प्रकार के खेल दिखला सकता है, जो केवल उसकी बुद्धि और चतुराई पर ही निर्भर है।

(१३) दूसरा तरीका

यह खेल दूसरे ढंग से भी दिखलाया जा सकता है। आप तमाशाई के सामने ताश की गड्डी कर दीजिए। वह इसमें से एक पत्ता निकाल कर देख ले। फिर आप उसको ताश की गड्डी में रखवा दीजिये, इसके बाद लच्छेदार बातें करते हुए आप तमाशाइयों को उलझाये रखिये और मौका देखकर पत्ता बता दीजिये।

इस प्रकार के खेल दिखाने के लिए खास तरह के बने हुए गंजफे की जरूरत पड़ती है। आपने देखा होगा कि बहुत-से गंजफे ऐसे होते हैं जिनकी पीठ पर हाथी, घोड़े स्त्री आदि की तस्वीरें बनी होती हैं। गंजफा खूब फेंटा हुआ हो, मगर ध्यान रहे कि पुश्त पर की तस्वीरें सब एक ही रुख में होनी चाहिये। जब तमाशाई पत्ता देखकर गड्डी में वापस रक्खे तो हाथ की सफाई से गड्डी का रुख बदल लो। बस तमाशाई वाला पत्ता उल्टे रुख का होगा, जिसे आप पत्ता फेंटते २ ऊपर से ही पहचान सकते हैं और बड़ी आसानी से तमाशाइयों को बताकर उन्हें चकित कर सकते हैं।

ऐसे-ऐसे खेल दिखाने के लिए ताश को दूसरी तरह से भी बनाते हैं। अर्थात् ताश के पत्तों का एक कोना बहुत जरा सा काट देते हैं। जिस वक्त तमाशाई पत्ता देखने के लिए खींचता है, उस वक्त गड्डी के कटे हुए किनारों का रुख एक तरफ होता है। परन्तु बाद को वह बदल जाता है जिससे फौरन ही पहचान हो जाती है।

(१४) जादू से कार्ड गायब होकर मोहरबन्द लिफाफे में निकले

यह खेल छोटा होने पर भी इतना दिलचस्प और ताज्जुब में डालने वाला है कि तमाशाइयों में देखते ही तालियाँ बजनी शुरू हो जाती

जादूगर पैकेट पर रखे हुये गंजफे के १० कार्ड उठाता है और उसको पंखे की शक्ल में बनाकर किसी तमाशाई से कहता है कि वह उन दस पत्तों में से किसी एक पत्ते को याद करले। मगर शर्त यह है कि किसी दूसरे को उस पत्ते को न बतावे। वह तुरन्त ही मेज पर आकर किसी चीज के सहारे उन पत्तों को इस तरह खड़ा करके रख देता है कि सामने सब तमाशाई यही समझें कि दसों पत्ते रखे हुए हैं।

तमाशा शुरू करने से पहले ही एक लेटर-बक्स सा दीवार में लगा होना चाहिये। ताकि सब तमाशाइयों की उस पर निगाह रह सके।

खेल शुरू करते समय जादूगर उस लेटर-बक्स से एक बड़ा लिफाफा निकाल कर उसी लेटर-बक्स के ऊपर रख देता है। लिफाफा सीलबन्द है। जादूगर कहता है कि आप सब के सामने यह दस पत्ते रक्खे हैं। जिन साहब ने जो पत्ता इन दसों पत्तों में से अपने दिल में ले रखा है वह पत्ता यहाँ से उड़कर लिफाफे के अन्दर पहुँचता है। इसके बाद उन पत्तों पर वह अपनी जादू की लकड़ी फिराता है फिर एक फूंक मार कर उन पत्तों को हाथ में लेता हुआ पूछता है कि वह कार्ड कौन सा है? तमाशाई उस कार्ड का नाम बतला देता है। जादूगर एक-एक करके कार्ड गिनता है तो उसके पास केवल नौ कार्ड रह जाते हैं। लिफाफे की सील तोड़ी जाती है। उसके अन्दर एक और छोटा लिफाफा सीलदार निकलता है और उसके भीतर वह कार्ड निकलता है जिसको तमाशाई ने चुना था।

पत्तों का सैट जो तमाशाइयों को दिखाया गया वह बना हुआ सैट होता है। इस खेल को शुरू करने के पहले ही नीचे लिखे सैट को बना लेना चाहिए।

विधि—नौ कार्ड लो। आठ कार्डों के दूसरी तरफ आठ कार्ड चिपका दो। इस प्रकार अब आठ कार्ड ऐसे बन गये, जिनके दोनों रुख एक-से बने हुए हैं। नवें कार्ड की पीठ पर दो कार्ड इस तरह से चिपकाओ कि वह दो अलग २ कार्ड मालूम हों।

इन कार्डों को एक तरफ से दिखलाने पर जबकि उनको पंखे की शक्ल में रखा जाये; दस कार्ड मालूम होंगे और दूसरी तरफ से नौ कार्ड। इन कार्डों को बनाते समय इस बात का ध्यान रखने की बड़ी भारी जरूरत है कि इसमें इक्का, गुलाम, बेगम, बादशाह, हरगिज़ शामिल न किये जायें। क्योंकि ये पत्ते ऐसे हैं कि इनमें से हर किसी पत्ते को अच्छी तरह ध्यान में रखा जा सकता है। पत्ते ऐसे लेने चाहिए जिनको ध्यान में रखने में भी धोखा न हो सके। गुलाम, बादशाह आदि पत्ते रखने से ट्रिक खुलने की सम्भावना रहेगी। इसलिये पंजा, छक्का, अट्ठा, नहला, दहला आदि पत्ते रखने चाहिये। जो पत्ते एक तरफ हों, उनसे भिन्न दूसरी तरफ हों।

इन कार्डों के लगाने की तरकीब इस तरह से होनी चाहिये जिधर की तरफ कि तमाशाइयों को दिखाये जायें ये कार्ड होने जरूरी हैं।

९ पान का (नहला) .... १० चिड़ी का (दहला)
७ पान का (सत्ता) .... ८ चिड़ी का (अट्ठा)

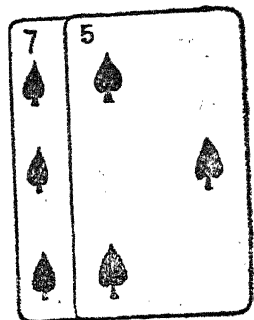
५ पान का (पंजा)	....	६ चिड़ी का (छक्का)
८ ईंट का (अट्ठा)	....	७ हुक्म का (सत्ता)
६ ईंट का (छक्का)	....	५ हुक्म का (पंजा)

दूसरी तरफ के पत्ते इस क्रम से लगायें —

८ पान का (अट्ठा)	....	९ चिड़ी का (नहला)
६ पान का (छक्का)	....	७ चिड़ी का (सत्ता)
४ पान का (चौका)	....	५ चिड़ी का (पंजा)
७ ईंट का (सत्ता)	....	६ हुक्म का (छक्का)
५ ईंट का (पंजा)	....	

पत्तों को किस प्रकार चिपकाना चाहिए यह आप भली भांति समझ गये होंगे। अगर न समझे हों तो हम और भी विस्तार के साथ बतला सकते हैं। सुनिये! पान का नहला और पान का अट्ठा दो पत्ते लेकर उन दोनों की पीठ जोड़ दीजिये, ताकि वह पत्ता एक तरफ से पान का नहला दिखलाई पड़े और दूसरी तरफ से पान का अट्ठा दिखलाई दे, और आगे भी दूसरे पत्तों को निम्नलिखित तरीके से जोड़ते चले जायें—

पान का नहला	९	+	अट्ठा ८
पान का सत्ता	७	+	छक्का ६
पान का पंजा	५	+	चौक्का ४
ईंट का अट्ठा	८	+	सत्ता ७
ईंट का छक्का	६	+	पंजा ५
चिड़ी का दहला	१०	+	नहला ९
चिड़ी का अट्ठा	८	+	सत्ता ७
चिड़ी का छक्का	६	+	पंजा ५
हुक्म का पंजा ब	७	+	छक्का ६

चित्र नं० १८

ऊपर जिस भांति पत्ते चिपकाने का हिसाब दिया गया है, इससे मालूम होता है कि आखिरी पत्ते हुक्म के छक्के के दूसरी तरफ ऐसा पत्ता चिपकाया जायेगा जो सत्ता पंजा को काटकर जोड़ देने से बना हो। उसी पत्ते की शक्ल ऊपर दी हुई है।

पंखे की शक्ल बना कर सैट का वह रुख दिखाना चाहिये। जिधर से दस पत्ते दिखलाइ पड़ें, हालांकि वह हैं केवल नौ ही पत्ते। वह पत्ता जिसकी एक तरफ हुक्म का ७ + ५ अर्थात् (सत्ता +) है गंजफा के आखिर में भूल कर भी हरगिज न रखना चाहिये।

पत्ते को गौर से देखिये, तमाशाइयों के लिये धोखा खाने का काफी मौका है।

तमाशाई दस कार्डों वाले रुख में से कोई पत्ता अवश्य चुनेगा इसलिये वही दस कार्ड अलग-अलग लिफाफे में बन्द होना चाहिए बड़े लिफाफे के अन्दर दो लिफाफे होंगे। एक लिफाफे के अन्दर पांच लाल कार्ड, और दूसरे लिफाफे के अन्दर पाँच काले कार्ड होंगे। लाल कार्डों वाले लिफाफे में पान का ९, ७, ५, ईंट का ८, ६ अलग-अलग लिफाफे में; और इसी तरह से काले कार्डों वाले लिफाफे में चिड़ी का १०, ८, ६ और हुक्म का ५, ७ अलग-अलग लिफाफों में बन्द होंगे। हर लिफाफे पर सील मुहर लगी होगी। हर लिफाफे के कोने पर कोई ऐसा चिन्ह होगा, जिससे वह पत्ता पहचाना जा सके। वह चिह्न ऐसा होना चाहिये कि जादूगर के सिवा दूसरा कोई न जान सके।

मेज पर रखे गंजफे के ऊपर यह सैट रखा होना चाहिए। जब तमाशा शुरू करे तो जादूगर उस सैट को गंजफे के पैकेट पर से उठा कर तमाशाइयों को सैट का वह रुख दिखावे, जिस तरफ से दस कार्ड दिखाई दें। पंखे की शक्ल बनाने में हुक्स के ७+५ का रहस्य प्रकट नहीं होना चाहिए।

तमाशाई द्वारा कार्ड चुन लिए जाने पर जब जादूगर मेज के निकट आये तो कार्डों को पंखे की शक्ल में रख कर मिला दे और उसका रुख भी पलट कर रख दे।

जादूगर यह तो जानता है कि तमाशाई ने दस कार्डों वाले रुख में से ही कोई पत्ता चुना है। मगर वह यह नहीं जानता कि कौन-सा कार्ड चुना है।

जब तमाशाई अपना चुना हुआ कार्ड बतला दे तो जादूगर लिफाफे को खोले और उसके अन्दर से उस काले या लाल कार्डों वाले लिफाफे को निकाले जिसमें कि चुना हुआ पत्ता रक्खा है। उस लिफाफे में से वह लिफाफा निकाल कर जिसमें कि सही कार्ड है, तमाशाई के पास ले जावे और उसके हाथ में देकर लिफाफा खोलने के लिये कहे। तमाशाई लिफाफा खोलते ही सही पत्ता देख कर हैरान हो जावेगा।

लिफाफे के अन्दर से सही पत्ता वाला लिफाफा निकालना बस यही एक महत्वपूर्ण काम है, जिसका अभिनय बहुत ही उत्तम ढंग पर होना चाहिये। इस काम को करने में गज़ब की फुर्ती

होनी चाहिए। सही पत्ते का लिफाफा निकालने में बाकी लिफाफे आदि अत्यन्त चालाकी से किसी हैट या मेज के पीछे लगे हुये थैले Servante में जल्दी से डाल देने चाहिये। अगर इस काम में जरा भी देर हुई तो खेल का सारा मज़ा ही किरकिरा हो जायेगा और सब तमाशाइयों पर खेल का रहस्य खुले बिना कदापि न रह सकेगा। इसलिए सही कार्डों वाला लिफाफा खोलते समय काफा चालाकी और फुर्ती से काम लेना चाहिये। इसी में जादूगर की सफलता है।

चतुर्थ खण्ड

ताग के खेल

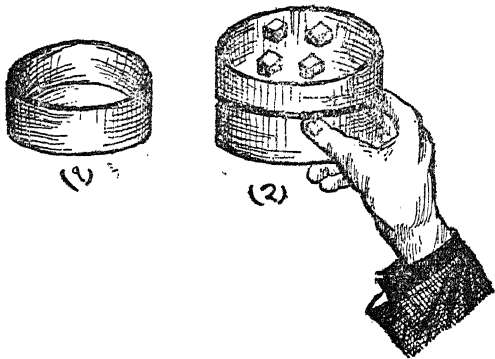
इस खण्ड में हम अपने प्रेमी पाठकों की सहूलियत के लिए केवल उन खेलों का उल्लेख करेंगे जो ताग (अर्थात् दूसरी चीजों की सहायता से) तैयार करने के बाद तमाशाइयों को दिखाए जाते हैं। ये खेल भी बड़े मजेदार हैं।

(१) जादू की डिबिया

जादूगर एक डिब्बी के ढक्कन को खोल कर चार कार्के, इकन्नी या कोई और सिक्का इसके अन्दर रख दे। फिर ढक्कन लगा कर जादू की छड़ी इसके ऊपर फेरे, इसके बाद खोल कर देखें तो दुगने कार्क, इकन्नी या सिक्के दिखाई देंगे।

विधि—इस खेल को दिखाने के लिए एक ऐसी डिबिया बनवाने की जरूरत पड़ती है, जिसके दोनों तरफ ढक्कन हों और बीच में पेंदा हो। दोनों तरफ भीतर एक ही तरफ का रंग हो। एक तरफ पहले से आठ कार्क, इकन्नी अथवा अन्य कोई सिक्के इस प्रकार रखे हों कि डिबिया हिलाने पर भी बजने न पावें। दूसरी तरफ चार कार्क, इकन्नी या और कोई सिक्के रख

कर ढक्कन लगा दें। केवल हथफेर करके डिबिया का रुख पलट दें अर्थात् ऊपर का रुख नीचे और नीचे का रुख ऊपर कर दें। जादूगर या जो जादू की लकड़ी डिबिया पर फेरे या हाथों के

चित्र नं० १९

पास करे। पैटर Patter या लच्छेदार बातों से लोगों का ध्यान अपनी ओर आकर्षित करे। यदि हो सके तो कुछ शब्द मन्त्रों की तरह भी अपने मुख से गुनगुनाता रहे तो और भी अच्छा हो।

सिक्कों को डिबिया के अन्दर रखने से उसके बजने का डर रहता है इसलिए कार्क या ऐसी ही कोई और चीज़ डिबिया में रख कर दुगनी या तिगनी करने का खेल दिखलाना चाहिए जिसके डिबिया में रहने से आवाज निकलने की शंका न रहे। अगर सिक्के ही रखें जायें तो डिब्बी का एक तरफ का रुख इतना बड़ा होना चाहिए कि जिसमें आठ या दस सिक्के एक बार में ही खूब ठसाठस भर जायें और डिब्बी हिलाने से किसी

प्रकार की आवाज न हो सके। यदि इस बात का ध्यान नहीं रखा जायगा तो खेल में कोई मज़ा न आयेगा। खेल शुरू करने से पहले लोगों को खाली डिब्बी दिखा देनी चाहिए।

(२) जादू का सिगार

तमाशाइयों में से किसी ऐसे जैन्टिल मैन का हैट (टोप) मांग लो कि जिसका रंग सिगार जैसा हो। फिर किसी दूसरे आदमी से पीता हुआ सिगार मांग लो।

सिगार और हैट लेकर आप अपनी मेज के पास चले आओ और टोप के सिर पर सिगार को सीधा खड़ा कर दो। सिगार आपकी इच्छा के आधीन खड़ा हो जाएगा और आपकी इच्छा-नुसार ही हरकत करेगा।

आपका बायां हाथ हैट के भीतर रहेगा और दायाँ हाथ बाहर रहेगा।

विधि—इसकी तरकीब यह है कि हैट और सिगार लेकर जब मेज़ के पास आयें तो कोट के किसी किनारे पर लगा हुआ पिन निकाल लें और उसे बांये हाथ की उंगलियों में छिपा लें। हैट के ऊपरी हिस्से के सिर में उसको इतना घुसेड़ दें कि जरा-सा हिस्सा बाहर निकल आवे। उस जरा-से हिस्से अर्थात् नोक में सिगार को सीधा खड़ा करके लगा दें। सिगार का एक तरफ का सिरा पिये जाने की वजह से कुछ भीगा हुआ सा होगा, इस कारण सिगार को पिन पर खड़ा करने में किसी प्रकार की

अड़चन नहीं हो सकती और न यह रहस्य ही किसी पर जाहिर होगा। बायां हाथ हैट के भीतर है जो पिन पर है। उसी के सहारे से पिन घुमाई जा सकती है और इस कारण वह सिगार भी इच्छानुसार घुमाया-फिराया जा सकता है। पिन से हैट के खराब होने का डर नहीं और न यह रहस्य ही किसी की समझ में आ सकता है।

(३) जादू के रूमाल

रूमालों से भी कई तरह के जादू के खेल दिखाये जाते हैं। उनमें से एक बहुत छोटे-से खेल का विवरण हम यहां नीचे देते हैं। पाठक ध्यान से कण्ठस्थ करें।

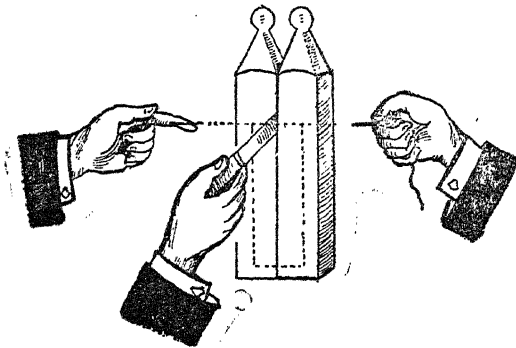
दो रूमाल जो रेशमी भी हों और रंगदार भी तमाशाइयों में से ही किसी से मांग लें। जहां तक हो सके दर्शकों से चीजें लेकर खेल दिखाना अच्छा है। क्योंकि अपनी चीज पर लोगों को जितना भरोसा हो सकता है उतना आपकी चीजों पर नहीं। दर्शकों से कोई चीज न मिलने पर तब खुद अपनी चीज इस्तेमाल करें। वरना जहां तक हो सके तमाशाइयों से लेकर करना ही अच्छा है।

दो रूमाल लेकर दर्शकों को दिखलाओ, वह अलग-अलग हैं। उनको ऊपर की तरफ हवा में उछालो तो दोनों के छोरों में गाँठ लग जायेगी। इसके बाद दुबारा हवा में उछाल कर लपको तो फिर वैसे के वैसे ही अलग हो जायेंगे। छोरों में गांठ का निशान भी नहीं दीखेगा।

विधि—इसका भेद यह है कि पतली रबर का एक बहुत छोटा सा छल्ला अपने सीधे हाथ के अंगूठे में और उसके पास वाली उंगली में पहले से डाल लो। मगर अंगूठा और उंगली अधिक पास-पास रक्खो, ताकि रबर की डोरी दिखलाई न पड़े। जब रूमालों को दर्शकगण भली भांति देख-भाल लें तो दोनों रूमालों के एक-एक छोर को सीधे हाथ से पकड़ो और दर्शकों की तरफ अपने बायें अंग की आड़ देकर सफाई से अंगूठे और उंगली में पड़े हुए रबर के छल्ले को दोनों रूमालों के उन दोनों छोरों में जल्दी से पहना दो और शीघ्रता से रूमालों को ऊपर उछाल दो तो दोनों रूमालों में परस्पर गांठ लगी हुई दिखाई देगी। दोनों रूमाल एक-दूसरे से जुड़े हुए दूर से दिखलाओ। जब दुबारा रूमालों को ऊपर की तरफ उछालो तो या झटका देकर उछालो जिससे कि रबर का छल्ला दोनों छोरों में से निकल कर दूर जा पड़े, या उछालते समय फिर रूमालों को रबर के छल्ले से जकड़े हुए छोरों से पकड़ो और बड़ी सफाई से रबर का छल्ला निकाल लो तो दुबारा रूमाल एक दूसरे से अलग-अलग दिखलाई पड़ेंगे। रूमालों में गाँठ का चिह्न न देख कर सब हैरान हो जायेंगे।

(४) जादू का तागा

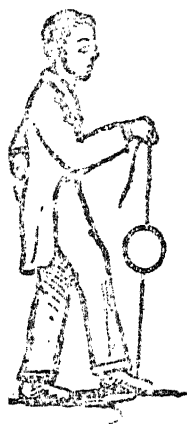
इस खेल को दिखाने के लिए लकड़ी के दो नलके बनवाने की जरूरत है। चित्र नीचे दिया जाता है। इसी के अनुसार नलकी बनवालें:—

चित्र नं० २०

विधि—एक छुरी या चाकू दोनों नलकों के बीच में ऊपर से डाल कर जाहिरा तौर से तागे को काटिये। लोग यह समझेंगे कि तागा कट गया मगर वास्तव में कटा नहीं चाहे जिस तरफ से तागा खींचा जाये वह जुड़ा हुआ दिखाई देगा। साथ ही तागे में एक रंग के दो रंग भी दिखाई देंगे और लोग आश्चर्य-चकित रह जायेंगे।

ऊपर का दिया हुआ नक्शा देखने से ही समझ में आ जायेगा कि नलकों के ऊपर की तरफ जिन सूराखों में से तागा आता-जाता है वह सूराख आर पार नहीं और न तागा ही एक सूराख में से होकर दूसरे सूराख में आता जाता है। बल्कि नलकों के ऊपरी सूराख बाहिरी तरफ हैं और नीचे की तरफ अन्दरूनी सूराख हैं जिनसे तागा ऊपर के सूराखों में आता जाता है। चित्र में दी हुई बिन्दियां तागे के आने जाने का मार्ग दिखा रही हैं।

तागे का रंग बदलना

ऊपर के यन्त्र में अगर तागा आधा एक रंग का और आधा दूसरे रंग का हो तो तमाशा देखनेवाले तागे का रंग बदलते हुए देखकर चकित रह जायेंगे।

(५) जादू की गेंद

एक सख्त तागा लो जिसके एक किनारे पर रेशम आदि का बना हुआ झब्बा बड़ी खूब-सूरती के साथ लगाया गया हो; और एक गेंद लो जिसमें सूराख आर-पार हो। अब दोनों चीजों को देखने और जाँचने के लिए तमाशाइयों के हाथ में दे सकते हैं।

अब आप तागे को इस तरह पकड़िये कि आपका एक पाँव उस झब्बे पर रक्खा हो और तागे में गेंद पिरोली जाए। यह गेंद आपकी आज्ञानुसार नीचे सरकेगी और जब उसको ठहरने के लिए कहा जाएगा तब वह ठहर जायगी। खेल खतम हो जाने पर तागा और गेंद दोनों ही चीजें फिर जांच के लिए दर्शकों को दी जा सकती हैं।

विधि—इसका रहस्य यह है कि वास्तव में गेंद किसी की आज्ञा अथवा इच्छा के आधीन नहीं है तागे को जब जब सख्ती से ताना जायेगा, तब तब ही गेंद नीचे खसकने से रुक जायेगी और तागे को जब जब जरा भी ढीला किया जायेगा वह नीचे

खसकने लगेगी। दूसरी बात यह भी है कि गेंद में आर पार जो छेद किये जाते हैं वह एक दूसरे के सन्मुख नहीं होते—टेढ़े होते हैं। इस खेल को दिखाने के लिए वास्तव में अभ्यास की अधिक आवश्यकता है।

(६) जादू का हैट

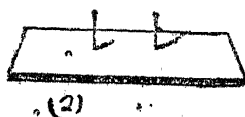
हैट को बाँयें हाथ से पकड़िए और उसके ऊपरी हिस्से अर्थात् सिर पर अपना सीधा हाथ फैला कर रखिए। अब आप बांयें हाथ को धीरे-धीरे हैट से हटा लीजिए दर्शकगण आश्चर्य से देखेंगे कि हैट बिना किसी सहारे के हवा में लटक रहा है। सीधा हाथ जिस तरफ को घूमता है उसके साथ हैट भी बिना सहारे के घूमता है।

चित्र नं० २१

(१)

ये सब खेल चालाकी और हाथ की सफाई के हैं और इसी लिए इन खेलों को रात के समय दिखाने में सहूलियत भी है और खूबसूरती भी।

(२)

विधि—इस खेल को दिखाने के लिए धातु की एक ऐसी चीज़

बनवाने की जरूरत है जिसका रंग हाथ की हथेली जैसा होना चाहिए। यह पीतल की पतली पत्ती की होती है। एक तरफ इसके दो आलपिनें लगी होती हैं। दूसरी तरफ दो तार-से लगा दिए जाते हैं, जिनमें से एक जरा-सा मुड़ा हो और दूसरा सीधा हो। यह वस्तु या तो मेज पर पहले से छिपाकर रखी हो अथवा जेब आदि में कहीं गुप्त रूप से रक्खी हुई हो। मेज के पास आते ही तमाशाइयों की तरफ अपने शरीर की आड़ देकर इस यन्त्र को सीधे हाथ की उँगलियों में पहन लो। सीधे हाथ की बीच की दोनों उँगलियाँ आसानी से उस यन्त्र के उठे हुए दोनों तार के टुकड़ों में फँस जायेंगी। पीतल की पत्ती का रंग हथेली जैसा होने के कारण किसी को सन्देह भी न होगा, फिर पैटर Patter की करामात से किसी का ध्यान उस ओर जाएगा भी नहीं। इस समय लोगों को भुलाने के लिए हैट को सम्बोधन कर खूब लच्छेदार बातें बनावें।

अब आप बांयें हाथ के सहारे हैट को ऊपर उठावें और सीधा हाथ चौड़ा करके हैट के ऊपर रखें। यन्त्र की लगी हुई दोनों आलपिनें ज़रा-से उँगलियों के दबाव से हैट में घुस जायेंगी और उसको पकड़ लेंगी, जिसकी वजह से बाँया हाथ बड़ी आसानी से हटाया जा सकता है और सीधे हाथ की हरकत से हैट को हवा में लटकता हुआ दिखाया जा सकता है। लोग देखते ही ताज्जुब करेंगे।

इस खेल को खतम करने के बाद ही तमाशा दिखाने वाला

Magician हैट को वापस करने के लिए जाता है। मगर जिस तमाशाई का हैट होता है—जब वह उसे लेने के लिए अपना हाथ आगे बढ़ाता है तो उसके हाथ में पहुँचते पहुँचते ही हैट के अन्दर से तरह-तरह की चीजें निकल कर नीचे बिखर जाती हैं और सब लोग खुश होते हैं।

मेज के पीछे की तरफ एक दराज या छोटी-सी अल्मारी अथवा ऐसा ही कोई खाना बना होता है जो दर्शकों की निगाह से ओझल रहता है। मेज पर से लटकता हुआ कपड़ा (मेज पोश) पीछे की तरफ बनी हुई चीजों को अपने नीचे छिपाए रहता है।

मेज के पीछे वाले खाने में कागज के बने हुए फूल जो खास तौर से बने हुए होते हैं—रखे रहते हैं। ये फूल इस प्रकार बने हुए और पैक रहते हैं कि बहुत थोड़ी-सी जगह में समा जाते हैं मगर जरा से इशारे से पैकिंग खुलते ही बड़े-बड़े फूल निकल पड़ते हैं।

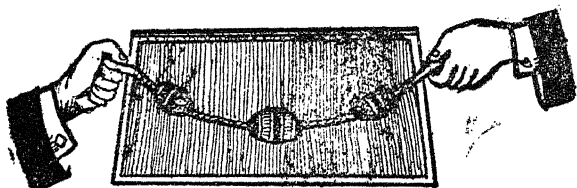
तमाशा करने वाला जब हैट की अन्तिम ट्रिक Trick खत्म कर ले तो सीधे हाथ से लगे हुए हैट को लेकर मेज के पास जाये और उस जगह पहुँच कर हैट को रक्खे जहाँ पर पहले से इस प्रकार के पैक किये हुए फूल रक्खे हों। इन पैकटों पर हैट को रख देने के बाद आसानी से हाथ का यन्त्र उतार दे। फिर हैट को उठाकर जब दर्शक को उसका हैट वापस करने के लिए जाये तो सीधे हाथ से हैट को उठाने के साथ ही हैट के भीतर छिपाते

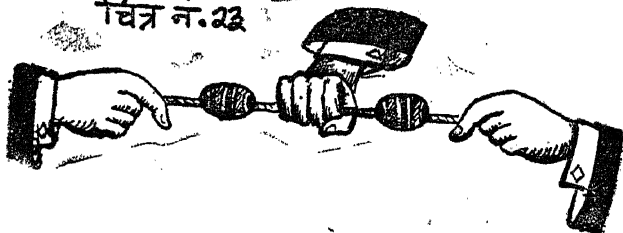
हुए पैकट भी इस प्रकार उठा ले कि सीधे हाथ की कुछ हथेली और अंगूठा तो हैट का किनारा पकड़े हो और उंगलियों के सहारे से पैकेट हैट के भीतर हों। इसी तरकीब से हैट वापस करने के लिये ले जाया जाये ताकि किसी भी दर्शक को यह संदेह न हो सके कि हैट के अन्दर कुछ छिपा हुआ है। हैट को ले जाने के समय ही उंगली के इशारे से हैट के भीतर ही उन पैकेटों को खोल दो, ताकि वह पूरे फूलों की शक्ल में बनकर दिखाई देने लगें। दर्शक के हाथ में हैट थमाने के पहले ही हैट के नीचे से उंगलियें ढीली करके वहाँ से हटा लो। अब हैट के हाथ में पहुँचते ही दर्शक के सामने फूलों की वर्षा हो उठेगी। सारे तमाशाई दंग रहकर बहुत खुश होंगे और खेल की प्रशंसा करते हुये तालियाँ पीटने लगेंगे। उसी वक्त तमाशा करनेवाले को जरा पीछे हट कर नाटकीय ढंग से सलाम करना चाहिये।

(७) जादू का कराठा

यह खेल भी बड़ा विचित्र और लोगों को आश्चर्य-चकित करनेवाला है।

दो डोरियों के टुकड़ों में तीन दाने कण्ठे के से पिरोये हुये दिखलाये जाते हैं। ये दाने आम तौर से लकड़ी के बने हुए होते हैं। सुन्दरता बढ़ाने के लिए इन दानों के ऊपर कई तरह का रंग भी कर दिया जाता है यह काम जादूगर यदि चाहे तो घर पर अपने हाथ से ही सम्पन्न कर सकता है। शक्ल यह है—

चित्र नं० २२

डोरी के दोनों तरफ के छोरों अर्थात् सिरों को दो आदमियों से पकड़वा लिया जाता है और जादूगर बीच के दाने को हाथ की मुट्ठी से पकड़ कर अपनी तरफ जोर का झटका देता है जिससे तीनों दाने डोरियों में से निकल पड़ते हैं। दाने कहीं से टूटते नहीं और पकड़ने वालों के हाथ में केवल एक एक डोरी रह जाती है। जैसा कि नीचे चित्र में दिखाया गया है—

चित्र नं० २३

इस खेल का रहस्य दोनों डोरियों के मिलाने में छिपा हुआ है वास्तव में देखा जाए तो कोई भी डोरी लकड़ी के आर-पार नहीं होती। मगर देखने वाले यही समझते हैं कि दाने डोरियों में पिरोये हुए हैं और दोनों डोरियाँ तीनों काठ के सूराख में होकर आर-पार गई हैं। नीचे के चित्र में देखिये दोनों डोरियाँ

दुहेरी हैं। एक डोरी के बीच के हिस्से को छाते की मूठ की शक्ल

में करके दूसरी डोरी को उसमें से लाकर मोड़ लो, ताकि एक के साथ दूसरी डोरी आपस में अटक जाये। अब एक दाने को उस बनी हुई डोरी में इस तरह पिरोओ कि वह दाना ठीक उसके बीच में आ जाये और उसके छिद्र के भीतर दोनों डोरियों का वह हिस्सा छिप जाये जहां कि दोनों आपस में हिलग रही हैं। बाकी दोनों दाने भी दोनों तरफ पिरो लो। अब देखने पर सब को यही मालूम पड़ेगा कि दोनों डोरियां तीनों दानों के छेदों में से होकर आर-पार गई हैं। बीच के दाने को हाथ की मुट्ठी से पकड़ कर जिस समय झटका दिया जायेगा तो वह अटकाव अलग हो जायेगा दाने डोरियो से निकल कर अलग-अलग जमीन पर जा पड़ेंगे और दोनों आदमियों के हाथ में जो डोरियों के सिरे पकड़े हुए थे, डोरी का एक-एक टुकड़ा ही रह जायेगा। दानों को कहीं से टूटे-फूटे या कटे हुए न देख कर सारे तमाशाई ताज्जुब करने लगेंगे और आपको कार्य कुशलता की प्रशंसा तालियां बजा कर करेंगे।

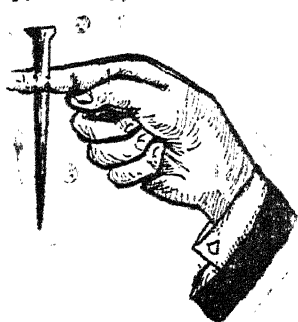
(८) जादू की कील

यह खेल भी बड़ा दिलचस्प है, तमाशाई इसे देख कर चकित रह जाते हैं।

एक लड़की या पट्टे के मामूली बक्स में एक ही तरफ को बहुत सी कीलें हों। उस बक्स को तमाशाइयों के हाथ में देकर पूछो कि किस कील से वह तमाशा देखना चाहते हैं ? और यह कह कर उन्हीं लोगों के हाथ से कोई कील छंटवाओ। फिर उस कील को लेकर हाथ की उंगली में घुसेड़ो। मगर थोड़ी देर बाद कील निकाल कर दर्शकों के हाथ में दे दो। न तो कील पर खून का दाग होगा और न उंगली ही ज़ख्मी होगी।

इस खेल को दिखाने के लिए एक बनावटी कील की जरूरत पड़ती है। जिसकी शक्ल आगे दी गई है। बकसमें सब कीलें एक-सी और एक ही साइज की हों और अधिक से अधिक इतनी बड़ी हों कि तीन उंगलियों और अंगूठे से अच्छी तरह छिप सकें। इन्हीं कीलों में से बनावटी कील तैयार होनी चाहिए। जिस समय आप कीलों का बक्स तमाशाइयों के सामने करके कील को छांट कर निकलवायें उस समय वह बक्स आप के सीधे हाथ में होना चाहिए और बनावटी कील बक्स और उंगलियों के बीच में छिपी होनी चाहिए। बक्स दर्शक के हाथ में कदापि न दें वरना बनावटी कील दिखाई दे जाएगी।

चित्र नं० २५

कीलों का बकस और छंटी हुई कील लेकर आप अपनी मेज के पास आ जायें और बक्स को मेज़ पर रखने में ही हाथ की सफाई कर जायें। बनावटी कील को उंगली में लगालें और छंटी हुई असली कील को हाथ की हथेली में तीन उंगलियों और अंगूठे से दबा लें कील घुसी हुई उंगली दर्शकों को दिखाने के समय यह कील बड़ी आसानी से दिखाई जा सकती है यहां पर जो चित्र दिया गया है, उससे स्पष्ट प्रकट होता है कि दूसरी, तीसरी, चौथी उंगली और अंगूठे के नीचे वह कील बड़ी सुगमता से ढकी हुई है कोई उसे देख नहीं सकता।

तमाशाइयों को इधर उधर घूम कर अपनी उंगली दिखाओ। मगर उस वक्त आपके चेहरे, हरकतों और स्वर से यह भाव प्रकट होने चाहियें कि आप को उस कील के चुभने से बहुत भारी कष्ट है। परन्तु दर्शकों की तरफ गलती से कहीं उंगली का वह हिस्सा न कर दें जिधर से कि उस कील के बनावटी होने का भेद खुल जाने की शंका हो। इस बात का ध्यान उस समय भी अच्छी तरह रखना चाहिए जब कि आप अपनी मेज के पास वापस जायें। इस वक्त आप एक तश्तरी को मेज पर से इसलिए उठावें कि उसके अन्दर उंगली में लगी हुई कील गिरे। इस समय भी

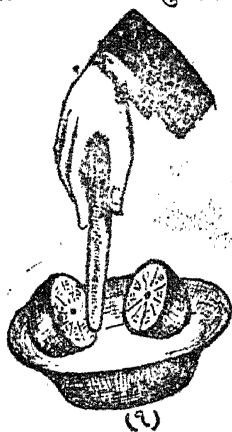
हाथ की सफाई की सख्त जरूरत है। बनावटी कील मेज़ पर किसी चीज़ की ओड़ में छोड़ दो और अंगूठे से ढकी हुई असली अर्थात् छूटी हुई कील को तश्तरी में डाल दो। फिर उस तश्तरी को दर्शकों के पास ले जाओ। तमाशाई आपकी उंगली पर किसी तरह का घाव न देख कर दंग रह जायेंगे।

(६) जादू की छुरी

नारंगी में से चवन्नी निकालना

जादूगर तमाशाइयों में से किसी से एक चवन्नी उधार मांगता है और उसको किसी तरीके से गायब करके लोगों को दिखाता है। फिर वही चवन्नी कुछ देर बाद वह जादूगर किसी नारंगी अथवा सेव के भीतर से काट कर निकालता है।

इस खेल का प्रदर्शन करने के लिए एक खास प्रकार की छुरी बनवाने की जरूरत है। ऐसी छुरी या दूसरा सामान जादू की चीजें बेचने वाली दुकान से मिल सकते हैं।

चित्र नं २६

छुरी का रहस्य नीचे के चित्र में छिपा हुआ है। जहां पर 'अ' का चिन्ह दिया गया है वहां पर चवन्नी स्प्रिंग के जोर से रुकी हुई है और एक तार स्प्रिंग से दस्ते के भीतर 'व' चिन्ह तक गया है, जो कि दस्ते के बाहर बटन से लगा हुआ है। इस प्रकार दस्ता और छुरी का फल दोनों ही भीतर से पोले हैं। छुरी के आगे—नोक की तरफ इतनी जगह खुली होती है कि चवन्नी बिना किसी रुकावट के अन्दर बाहर आ-जा सके। जब दस्ते के ऊपर वाला बटन उंगली की सहायता से दबाव देकर खींचा जाता है, उसी वक्त तार स्प्रिंग को ढीला कर देता है और वह चवन्नी को ढकेल देता है जिससे वह नोक के छेद से होकर बाहर निकल पड़ती है।

(१०) जादू की बोतल

शराब भरी जाये और भूमी हो जाये

जादूगर एक बोतल शराब की भरी हुई दिखलाता है। तमाशाइयों के सामने उस बोतल में से एक दो शराब के पेग वह खुद पीता या किसी को पिलाता है। उसके बाद वह उस बोतल को किसी तश्तरी में रख देता है और उस को एक खोल से ढक देता है। फिर जादूगर उस खोल को उठाता है। तमाम तमाशाई हैरान होकर देखते हैं कि वह शराब की बोतल गायब है और

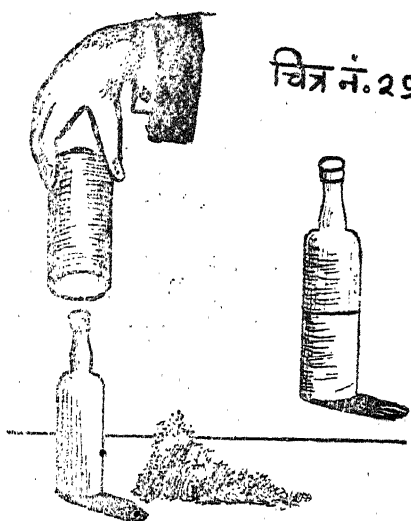
इस खेल का सारा भेद बोतल की बनावट में भरा हुआ है। इसलिए इस बोतल को दूर से ही दर्शकों को दिखाना चाहिए।

हाथ में देने से भेद का उन्हें पता चल जायेगा और फिर सारा मज़ा ही किरकिरा हो जायेगा। हां, बोतल के ढक्कन का खोल तमाशाइयों को पास जाकर दिखाने में भी कोई हर्ज़ा नहीं होता क्योंकि वह बिना किसी भेद के सीधा-साधा बना हुआ होता है। बोतल की बनावट इस प्रकार है—

यह बोतल वास्तव में टीन की बनी हुई होती है और उसके ऊपर बहुत बढ़िया काला रंग किया हुआ होता है, जिसके कारण दूर से देखने पर भी यह असली बोतल के समान प्रतीत होती है। बोतल आम तौर से ९॥ इंच लम्बी और ३॥ इंच व्यास (कुतर Diameter की होती है। ऊपर से नीचे सात इंच पर एक पेंदा बोतल में हो। इसके बाद नीचे वाला पेंदा ऐसा बना हो कि बीच का हिस्सा खाली रहे। बोतल के ऊपरी हिस्से में शराब या रंगदार पानी भर लो और नीचे के हिस्से में भूसी चोकर भर लो और पेंदे के बड़े छेद में काले रंग का एक हल्का-सा कागज़ लगा दो, ताकि उसके सहारे भूसी रुकी रहे। बोतल के ऊपर शराब की बोतल का कोई लेबिल लगा दो। बस यही वह बोतल है जिससे आप तमाशा दिखायेंगे।

बोतल का खोल भी ठीक उतना ही बड़ा होना चाहिए जितनी कि बोतल हो। यह खोल हलके पतले फट्टे का बना हो और ऊपर से रंगीन या छपे कागज़ों से मढ़ा हो। मतलब यह कि बोतल देखने में सुन्दर भी हो और असली बोतल के समान भी हो।

तमाशा दिखाते समय बोतल को जब हाथ में लिया जाये तो इस तरह से पकड़ें कि सीधे हाथ की दूसरी, तीसरी और चौथी यानी सबसे छोटी उंगली सबसे नीचे के पेंदे पर हो; ताकि वह सूराख में लगे हुए कागज़ को साधे रहे जिससे कि चीकर थमी रहे और वक्त से पहले बोतल में से न निकल सके; और अंगूठा और पहली उंगली बोतल के पेट में घेरा डाले रहें। जब बोतल तश्तरी पर रखी जाए तो उंगली के सहारे से कागज पेंदे के सूराख वाला निकाल देना चाहिये और खोल को ऊपर से इतने दबाव के साथ उठाना चाहिए कि बोतल भी उसके साथ ही उठी चली आवे खोल बोतल पर फिट होने के कारण इस काम में कोई दिक्कत नहीं हो सकती। यह काम यदि जादूगर अपनी

चित्र नं. 29

मेज पर आकर करे तो सबसे अच्छा हो। बोतल सहित खोल उठा कर मेज पर रखे। मगर वास्तव में वह बोतल को मेज के पीछे लगे रबर या मखमल आदि के लगे थैले या बेग में डाल दे जिससे किसी प्रकार की आवाज भी नहीं होगी।

लोग उस बोतल को गायब देख तथा शराब की जगह तश्तरी में भूसी-चोकर पाकर विस्मित रह जायेंगे और खुश होकर तालियां पीटने लगेंगे।

(११) जादू का कागज

मुँह में से कागज का टुकड़ा निकालना

प्रायः देखा होगा कि जादूगर कागज के टुकड़ों को खा जाता है। फिर थोड़ी देर बाद वह अपने मुंह के अन्दर से रंग-बिरंगे कागज के टुकड़ों को निकालता हुआ दिखलाई देता है। यह तमाशा भी बड़ा दिलचस्प और हैरत में डालने वाला है।

जिन कागज के टुकड़ों को जादूगर खाता हुआ दिखलाई पड़ता है वह बहुत बारीक और रंग बिरंगे होते हैं। जादूगर उन कागजों को वास्तव में खाता नहीं है। मुंह के अन्दर वह कागज का टुकड़ा पहुँचकर छोटी-सी गोली की शक्ल में बन जाता है और दूसरा कागज मुंह तक ले जाने में ही उस गोली को निकाल कर हाथ की गाई में छिपा लेता है। इसी तरह से वह कई बार अमल करता है इसके बाद वह एक बनावटी गोली को, जिसे व

पहले से अपने सीधे या बांयें हाथ को गाई में छिपाये होता है चुपचाप मुंह के अन्दर पहुँचा देता है। उस बनावटी गोली के बीच में एक डोरा या तागा लगा होता है जिसे पकड़ कर वह जादूगर बाहर खींचता है और कागज का रंगीन टुकड़ा एक गज लम्बा मुंह से निकालता है। वास्तव में वह बनावटी गोली-सी बारीक रंगीन कागजों की मशीन द्वारा बनी होती है और मशीन से ही वह डण्डा बनाता है और फिर मशीन से ही वह दबा कर गोली की शक्ल

चित्र नं० २८

बनता जाता है। बीच में जो डोरी या तागा लगा होता है उस के खींचते ही गोली खुल जाती है और मुंह के अन्दर से कागज डण्डे की शक्ल में बाहर निकलने लगता है।

(१२) जादू की छतरी

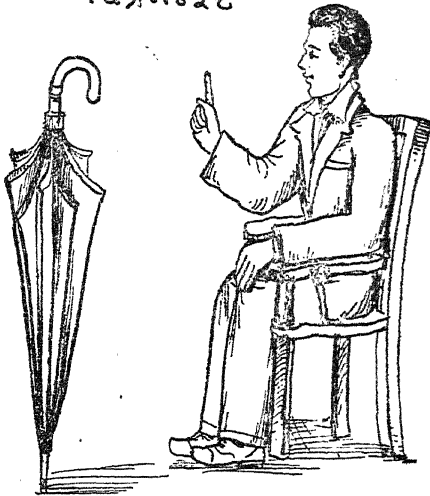
जादू के प्रायः समस्त खेल रात्रि के समय ही अच्छे लगते हैं और विशेष कर वह खेल जो कि लाग से किये जाते हैं उन्हें तो रात में ही करना अच्छा है। इस खण्ड में हमने तमाम खेल लाग से तैयार होने वाले ही लिखे हैं। इस खेल को दिखाने के

लिये जरूरी है कि जादूगर काला सूट (कोट और पतलून) शरीर पर धारण करे।

जादूगर तमाशाइयों में से किसी की छतरी ले और उसकी सबको देख भाल कर लेने दे। इसके बाद कुरसी पर बैठ कर छतरी को जमीन पर खड़ी करे। वह बिना किसी के सहारे या हाथ लगाये इस तरह खड़ी हो जायेगी जैसे आदमी सीधा खड़ा हो जाता है।

इस खेल को करने के लिये पहले से कुछ तैयारियाँ करनी पड़ती हैं। एक काला मजबूत डोरा अपने बांयें पाँव के पतलून की टाँग में सी ले और दो पिन दोनों टांगों के घुटनों के पीछे लगा ले। पहले बायें घुटने के पीछे वाली पिन में फन्दा लगाकर डोरे के दूसरे सिरे पर फन्दा तैयार करके बाकी डोरे को बांयीं पतलून की जेब में रख ले, तब इस खेल को शुरू करे।

छतरियों के बारे में इधर-उधर की बातें कर अपनी लच्छेदार बातें (Patter) करता जाये इसके बाद बांयीं पतलून की जेब वाला डोरा सफाई से निकाल कर एक कुरसी पर बैठ जाये और डोरे का सिरे वाला फन्दा सीधे टांग के घुटने के पीछे लगी हुई पिन में अटका दे। बारीक रेशमी काला डोरा रात के समय किसी को दिखाई न पड़ेगा। अब आप बायें हाथ से छाते को पकड़ कर जमीन पर डोरे की सहायता से खड़ा करें। छतरी आपके और डोरे के मध्य में खड़ी होगी। अब आप लोगों को दिखाने के लिए सीधे हाथ से छतरी पर पास Pass करें।

चित्र नं० २६

इधर आप दोनों घुटनों को चौड़ावें, जिसकी वजह से वह डोरा जिसके सहारे कि छतरी खड़ी हो जायेगी। दर्शक देखते ही ताज्जुब करेंगे।

नोट—डोरा बांयें घुटनों के पीछे वाले पिन से होकर और छतरी को बीच से लपेटता हुआ सीधे घुटने के पिन तक जाएगा यह रहस्य वास्तव में बहुत साधारण है; मगर साधारण होते हुए भी दर्शकों को चकित कर देने के लिए काफी है। तमाशाई तारीफ किए बिना न रहेंगे।

इस खेल के समाप्त होते ही छतरी को बांये हाथ से पकड़ कर सीधे घुटने की पिन से डोरे का फन्दा बड़ी सफाई के साथ इस प्रकार निकाल दें कि किसी को मालूम न हो सके।

(१३) चिराग़ से रूमाल पैदा करना

जादूगर अपने दोनों हाथ दर्शकों को दिखलाता है। वह खाली हैं। पीठ की तरफ भी दिखलाता है। फिर यकायक हाथों को मलते हुए वह एक रेशमी रूमाल पैदाकर देता है। फिर हाथों में मलते-मलते ही वह उसे गायब कर देता है और थोड़ी ही देर बाद एक मोमबत्ती के चिराग से उसे फिर पैदा कर देता है। इस खेल को देख कर दर्शक बहुत ही चकित होते हैं।

इस तमाशे को दिखाने के लिए कई तरह की लाग की जरूरत होती है।

जादूगर सीधे हाथ की दूसरी और तीसरी उंगली के बीच उंगली की शक्ल की रबर की बनी हुई बनावटी उंगली लगाता है। इसका रंग धौला और कद उंगली जैसा ही होता है। हाथ को हथेली और पुश्त की तरफ दिखाते वक्त बनावटी उंगली लगी होती है जिसे दूर से कोई पहचान नहीं सकता। बनावटी उंगली की शक्ल यहां दी जाती है। इसके अन्दर लाल रेशमी रूमाल रखा होता है। दोनों हाथों को खुला हुआ दिखला कर जादूगर बायें हाथ की हथेली सीधे हाथ की पुश्त पर रखता है और सफाई से बांयें हाथ में बनावटी उंगली लेता है जिसे वह मुट्ठीमें दबाये रखता है और बनावटी उंगली के खुले हिस्से में से रूमाल का छोर पकड़ कर निकालता है और दर्शकों को हिला-हिला कर दिखलाता है। दर्शक यही समझते हैं कि हाथ की मुट्ठी में से रूमाल पैदा होकर निकला है। दर्शकों की निगाह और ध्यान

रूमाल की तरफ जाता है। इसी बीच में जादूगर ध्यान बंटने का फायदा-उठा कर बांये हाथ को नीचे गिराता है और बनावटी उंगली कोट की बांई जेब में डाल लेता है।

रूमाल पैदा होने के बाद फिर उसके गायब होने की नौबत आती है। इसके लिए भी लाग की जरूरत पड़ती है जो कि जादूगर निम्नलिखित तरीके से करता है।

कमीज के सीधे कंधे की बांह में एक रबर का तार यानी एलास्टिक Elastic भीतर की तरफ लगा होता है जिसके दूसरे सिरे में एक सूराख होता है जो आस्तीन के कफ में लगी हुई पिन में हिलगा होता है। जादूगर जब रूमाल को गायब करने के लिए उसे हाथों की हथेलियों के बीच मलता है तो उस समय कफ में लगी हुई पिन से एलास्टिक निकाल कर रूमाल के एक कोने को एलास्टिक के सूराख में लगा देता है। इस सफाई को करने में अधिक कठिनाई का सामना नहीं करना पड़ता। हाथों की हथेलियाँ मलते-मलते जब जादूगर अपने दोनों हाथों को हवा में रूमाल गायब करने के लिए ऊपर उठाता है, उस वक्त तमाशाइयों की निगाह हाथों के ऊपर हवा की तरफ जाती है और रूमाल एलास्टिक की मदद से पास की आस्तीन के अन्दर होता हुआ बिजली जैसी तेजी से कमीज के भीतर सीधे कंधे के पास पहुँच जाता है। इस चालाकी की तरफ तमाशाइयों का ध्यान जा ही नहीं सकता। उनकी निगाह ऊपर जाती है। और वह यही समझते हैं कि रूमाल हवा में गायब हो चुका।

अब रूमाल को फिर पैदा करने की बारी आती है। जादूगर अब की बार उसको मोमबत्ती की जलती हुई लौ से निकाल कर दिखलाता है।

इस कार्यवाही के लिए एक ऐसे मोमबत्ती के स्टैण्ड की जरूरत होती है जो पीतल का ठोस बना हुआ हो। बाहर से चमकता हुआ सफेद निकिल किया हुआ हो। ऊपर के हिस्से के सिरे पर दो सूराख हो। एक सूराख में मोमबत्ती लगी हो और दूसरे छेद में एक रेशमी रूमाल जैसा कि पैदा होकर गायब हुआ है मौजूद हो। यह सूराख एक टीन के छोटे पत्ते से ढका हुआ हो जो बहुत छोटे पिन के सिरे की बराबर बटन से हट सकता हो।

जादूगर जलती हुई मोमबत्ती की लौ के पास से अब इस रूमाल को बड़ी आसानी से दिखला सकता है। स्टैण्ड के सिरे के सूराख में मोमबत्ती का छोटा-सा टुकड़ा जलना चाहिए अथवा सूराख इतना गहरा होना चाहिए कि पूरी मोमबती उसमें समा जाये और जरा-सा हिस्सा ऊपर निकलता हुआ दिखाई पड़े जिस से कि लौ निकल रही हो।

जादूगर अपनी इच्छानुसार इसे और अच्छे ढंग से बनवा सकता है।

(१४) कुहनी से शराब निकले

जादू का यह खेल दिलचस्पी से खाली नहीं है। जादूगर तमाशाइयों में से किसी आदमी को बुला कर शराब या पानी पिलाता है और उसी की कुहनी से एक नली लगा कर उस

शराब या पानी को गिलास में निकालता हुआ दिखलाकर चकित कर देता है।

वास्तव में यह नली दुपर्ती होती है। एक तरफ का ढक्कन खोल कर जादूगर दर्शकों को दिखाता हुआ यह जाहिर कर देता है कि नली बिल्कुल खाली है। मगर वास्तव में दूसरी तरफ के हिस्से में जादूगर पहले से पानी या शराब भर लेता है और ढक्कन में एक सूराख होता है जिसे वह मोम से बन्द कर देता है। जिस रंग की और जितनी मिकदार में शराब या पानी नली में छिपाकर भरा जाये, उसी रंग और उतनी ही मिकदार में शराब या पानी गिलास में भर कर साथी या किसी तमाशाई को पिलाना चाहिए ताकि किसी को संदेह न होने पाए। जहाँ तक हो सके पानी या शराब आधे या पौन ग्लास से ज्यादा न हो।

(१५) जादू की पिस्तौल

पिस्तौल से रुमाल गायब करना

यह पिस्तौल केवल तमाशा दिखाने के योग्य ही होती है और किसी मतलब के लिए नहीं। न तो यह असली पिस्तौल होती है और न इसमें कोई जादू या कारीगरी ही होती है। यह पिस्तौल अक्सर दूसरी चीजों के साथ इस्तेमाल की जाती है।

यह पिस्तौल बच्चों का खिलौना Toy pistol जैसी होती है। इसका वजन सात आठ औंस अर्थात् पाव भर तक होता है और नली अर्थात् बैरल Barrel ठोस बनी हुई होती है। इसमें न कारतूस लगाया जाता है और न किसी प्रकार की गोली।

इसमें एक प्रकार की टोपियां काम में लाई जाती हैं, जिनको Percussion Caps 'परकुशन कैप्स' कहते हैं। सौ टोपियों का एक बक्स आता है। टोपी घोड़े पर लगाकर पिस्तौल चलाई जाती है, जिससे काफी आवाज होती है और अग्नि की लौ सी निकलती है। दर्शक यही यकीन करते हैं कि असली पिस्तौल चलाया गया है।

यह पिस्तौल आठ इंच के लगभग लम्बी होती है और दस्ता लकड़ी का बना होता है। पिस्तौल के सिरे पर एक छोटीसी नली फिट की जाती है जो काले टीन की बनी हुई होती है और जिस का दूसरा सिरा काफी चौड़ा होता है। इसी काफी चौड़े सिरे अर्थात् मुंह के अन्दर एक रुमाल (रेशमी रुमाल) रखा जाता है जिसे जादूगर पैटर Patter करता हुआ तमाशाइयों को यह विश्वास दिलाता है कि वह रूमाल को पिस्तौल की आवाज के साथ गायब किये देता है। वह बायें हाथ की नली के चौड़े मुंह पर जिसमें कि उसने रेशमी रूमाल को रक्खा है, रखता है ताकि जाहिर हो कि रूमाल को गिरने से बचाने के लिए हाथ रक्खा हुआ है। फिर दर्शकों की तरफ से सीधे हाथ की तरफ मुड़ कर मेज के पास चाहे जहां को निशाना चलावे और तुरन्त ही पिस्तौल को मेज पर इस तरह से रखे कि उसका चौड़ा सिरा मेज के पीछे लगे बेग या थैले पर हो और 'पैटर' करता हुआ हाथ की सफाई से रूमाल को निकाल कर बेग में डाल दे। मेज का पिछला हिस्सा तमाशाइयों की निगाह से ओझल होने के कारण यह

काम बड़ी आसानी से सम्पन्न हो सकता है। इसके बाद जादूगर किसी दूसरी जगह से रूमाल को निकाल कर दिखलावे। यह रूमाल पहले वाले रूमाल की तरह का ही होगा जिसे जादूगर पहले से छिपा कर सब काम तैयार कर लेता है।

(१६) जादू से बटन के छेद में फूल पैदा करना

जादूगर स्टैज (मंच) पर आते ही तरह-तरह की लच्छेदार बातें बनाता और छोटी-सी स्पीच देता हुआ कहता है कि अपने सारे सामान को पैक कर देने की वजह से वह जल्दी में अपने कोट के बटन के सूराख में फूल लगाना भूल गया है। अब वह फूल कहां से लावे? और यह कह कर वह फौरन ही अपने जादू के डण्डे को नाटकीय ढंग से ऊपर उठाता है कि अचानक तभी उसके कोट के बटन के सूराख में गुलाब का फूल पैदा हो जाता है। तमाशाई बड़े हैरान होते हैं।

इस प्रकार के खेल प्रायः एलास्टिक की सहायता से बड़े उत्तम ढंग से किये जा सकते हैं। जादूगर काले रंग का कोट पहने हुए होता है। फूल भी वास्तव में असली नहीं होता बल्कि बनावटी होता है और खास कर इसी काल के लिये ही बनाया जाता है। इसका रंग और बनावट देख कर सब इसे असली फूल समझते हैं।

स्टेज पर आने के पहले ही जादूगर इस ट्रिक को दिखलाने की सब तैयारी कर लेता है। वह काले रंग का कोट पहन कर बनावटी फूल को काली एलास्टिक के एक सिरे में लगा लेता है।

एलास्टिक दस इंच लम्बी होती है। एलास्टिक के दूसरे सिरे पर एक छोटी-सी पिन लगी होती है जो बटन के सूराख में होकर वेस्टकोट (जाकट) की पीठ में लगा ली जाती है। इधर फूल सीधे हाथ की बगल में दबा होता है और सीधे हाथ में ही जादू का डण्डा पकड़ा होता है, जिसके कारण वह दर्शकों की दृष्टि से ओझल रहता है। जब जादूगर डण्डे को ऊपर उठाता है तो हाथ के ऊपर उठने के कारण बगल खुल जाती है और दबा हुआ फूल एलास्टिक के जोर से खिंच कर बिजली जैसी तेजी के साथ बटन के सूराख में आ लगता है। लोगों की दृष्टि जादू के डण्डे से हट कर उस समय कोट के बटन पर आती है जब कि फूल उस छेद के साथ आकर लग जाता है तमाशाई चकित होकर तालियां पीटते हैं।

(१७) पेट में छुरी मारना

आपने अक्सर देखा होगा कि जादू के खेल दिखाने वाला अपने पेट में छुरी घुसेड़ कर चीखता है और बाद में जब छुरी निकालता है तो पेट पर घाव का चिन्ह तक भी नहीं होता।

इस खेल का रहस्य छुरी में है। जितना बड़ा छुरी का फल होता है उससे भी कुछ अधिक बड़ा छुरी का दस्ता होता है। यह छुरी का दस्ता खोखला होता है जोकि लोहे या लकड़ी का बना हुआ होता है। छुरी के फल का एक सिरा दस्ते में लगा हुआ होता है। उस सिरे का एक कील या तार के द्वारा दस्ते के बाहर लगे हुए एक बटन के साथ सम्बन्ध होता है।

इस बटन को उंगली के सहारे दस्ते के दूसरे सिरे की तरफ खींचने से छुरी का फल दस्ते के भीतर घुसा चला जाता है। इस छुरी को यदि पेट पर लगा कर बटन की उंगली के सहारे दस्ते के सिरे की तरफ खींचा जाये तो तमाशाइयों को यही मालूम होगा कि छुरी पेट में घुसी जा रही है हालांकि छुरा दस्ते में घुसती है।

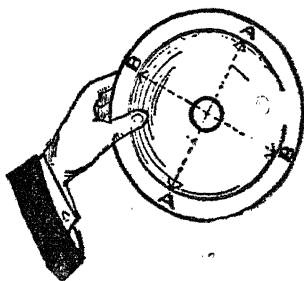
यह खेल बहुत छोटे दर्जे का है। पैसे दो पैसे में तमाशा दिखाने वाले किया करते हैं।

(१८) जादू की प्लेट

प्लेट में फूल पैदा करना

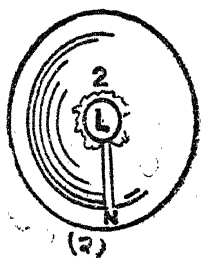
जादूगर एक हाथ में प्लेट Plate (तश्तरी) और दूसरे हाथ में रुमाल थामे हुए आगे आता है और उन दोनों चीजों को दर्शकों को दिखाता है। मगर प्लेट वह किसी के हाथ में देता नहीं है। फिर प्लेट को वह मेज पर रख देता है और उसको रुमाल से ढक देता है। जादूगर इधर-उधर की लच्छेदार बातें बनाता हुआ अपनी जादू की लकड़ी को प्लेट के ऊपर फेरता है। फिर यकायक धीरे-धीरे बायें हाथ से वह रुमाल को बीच में से पकड़ कर ऊपर उठाता है तो तश्तरी फूलों से भरी हुई दिखाई देती है। तमाशाई देख कर ताज्जुब करते हैं।

चित्र न० ३०

इस ट्रिक का रहस्य प्लेट अर्थात् तश्तरी में छिपा हुआ है। तश्तरी टीन की बनी हुई होती है और उस पर सफेद रंग

होता है। तश्तरी की जो शक्ल ऊपर दी है उसे गौर से देखिए। उसका बाहरी व्यास अर्थात् A से A तक दस इंच और अन्दरूनी व्यास अर्थात B से B तक आठ इंच होता है। ट्रिक बीचों बीच में अन्दर छिपा होता है जो एक पर्त $2\frac{1}{2}+2\frac{1}{4}$ इंच के नीचे होता है। इसका सम्बन्ध स्प्रिंगदार कब्जे से होता है जो तश्तरी के स्थान २ पर लगा होता है। और स्थान N पर पिन के सिरे के बराबर बटन लगा होता है। इस N बटन से एक तार तश्तरी के नीचे वाले और ऊपर वाले पर्तों के अन्दर होकर जाता है। इस N बटन के जरा इधर-उधर करने से ही सारा काम बन जाता है। बीचोंबीच वाला $2\times2\frac{1}{4}$ का पर्त बगल में गायब हो जाता

चित्र नं० ३१

(१)

(२)

है और पर्त के नीचे छिपे हुए रेशमी फूल जो स्प्रिंग के आधार पर बने होते हैं, गुलदस्ते की शक्ल बन जाते हैं। इस प्रकार से यह प्लेट दो पर्तों का होता है। तश्तरी पर रूमाल रखते ही तुरन्त बटन को नहीं खींचना चाहिए। इधर-उधर का पैटर करके थोड़ी देर बाद फूल दिखलाना चाहिए, नहीं तो दर्शकों को प्लेट

नर सन्देह हो सकता है। दूसरी बात यह भी ध्यान में रखने की है कि तश्तरी पर से रूमाल को बायें हाथ से बीचों बीच में पकड़ कर धीरे-धीरे खेमे (तम्बू) की सी शक्ल करके उठाना चाहिए ताकि फूलों को फैलने का काफी मौका मिल जावे। स्प्रिंगदार फूल होने की वजह से चपटी शक्ल में बीच के पर्त के नीचे आसानी से दबे रह सकते हैं। इस खेल को दिखाना शुरू करने से पहले ही फूल तश्तरी में छिपा कर रख लिये जाते हैं।

(१९) रूमाल से पानी का गिलास निकालना

चीजें पैदा करके दिखाने वाले खेलों में यह नया खेल है जो बहुत ही सफलता के साथ सम्पन्न किया जा सकता है। यह खेल है भी बहुत बढ़िया।

जादूगर एक बड़े रूमाल को लेकर तमाशाई के आगे पीछे से दिखलाता है। इसके बाद वह उसे बायें कन्धे पर डाल कर खड़ा हो जाता है। फिर ज्यों ही वह उसे सीधे हाथ से बीच में से पकड़ कर दिखलाता है कि यकायक उसके हाथ में साफ और स्वच्छ पानी का गिलास आ जाता है। लोग देखकर चकित रह जाते हैं।

जादू के खेल दिखाने के लिये अभ्यास की बड़ी सख्त जरूरत है। यह खेल मेज-कुर्सी आदि चीजों से अलहदा दिखाया जाता है। इसी कारण दर्शक लोग अधिक ताज्जुब करते हैं कि देखते ही देखते पानी का गिलास कहाँ से आ गया।

इस अद्भुत, आश्चर्यजनक और कठिन खेल को दिखलाने के लिए यह आवश्यक है कि जादूगर 'नारफाक' Norfalk सूट पहने या कोई ऐसा कोट पहने जिसके बायें सीने पर नारफाक जैसी जेब हो और जेब के ऊपर काली धारियां हों जिससे लोगों को यह मालूम न हो सके कि वहां पर किसी जेब का मुंह भी है। इसके सिवाय पतले रबर के एक ऐसे ढक्कन की जरूरत पड़ती है जो शीशे के गिलास पर फिट बैठ जाये। ऐसे रबर के ढक्कन जादू का सामान बेचने वालों की दुकान पर आम तौर से मिल जाते हैं। गिलास में साफ पानी भर कर और रबर का ढक्कन लगाकर उसे बड़ी आसानी से बायें सीने की जेब में रखा जाता है।

अब खेल दिखाने की बारी आती है। जादूगर पहले अपने दोनों हाथ खाली तमाशाइयों को दिखावे। इसके बाद मेज पर से एक बड़ा रूमाल उठा कर तथा दोनों हाथों से रूमाल के दो कोने पकड़ कर दर्शकों को दिखलावे कि इसमें भी कुछ नहीं है। रूमाल को वह यकायक बायें कंधे पर इस तरह से डाल ले कि रूमाल का बीच का हिस्सा बायें जेब पर पड़े, जिसमें कि पानी का ग्लास छिपाकर रक्खा हुआ है। फिर एकाएकी वह इस तरह से मुड़े कि उसका बायां अंग तमाशाइयों की तरफ हो जाये और इसी बीच में बिजली की गति से अपना सीधा हाथ रूमाल के भीतर डालकर गिलास पकड़ कर निकाल ले और बायें हाथ से गिलास को नीचे के खुले हिस्से में से रूमाल का छोर पकड़ कर

निकलता है और दर्शकों को हिला-हिला कर दिखलाता है। तमाशाई यही समझते हैं कि हाथ की मुट्ठी में से रूमाल पैदा होकर निकला है। दर्शकों का ध्यान और दृष्टि रूमाल की ओर जाती है। इसी बीच में जादूगर ध्यान बंटने का फायदा उठाकर बायें हाथ को नीचे गिराता है और बनावटी हँसी हँस कर लोगों को भुला देता है। फिर सीधे हाथ से रूमाल के बीच के हिस्से के द्वारा गिलास को पकड़कर तमाशाइयों की ओर मुंह करे और रूमाल के साथ ही गिलास के मुंह पर ढक्कन की तरह लगी हुई रबर की झिल्ली उतार कर मेज पर पटक दे यह दिखाने के लिए कि गिलास में पानी ही है। उसे खुद पीकर या फेंक कर तमाशाइयों को दिखा देना चाहिये।

पानी पीने के बाद गिलास गायब भी किया जा सकता है। पानी भरे हुए गिलास को गायब करने का खेल नहीं दिखलाना चाहिये, यह कुछ कठिन होता है।

(२०) चने की किशमिश और किशमिश के चने बनाना

जादूगर अपनी अलग-अलग दो मेजों पर टीन के दो डिब्बे रखता है ये दोनों डिब्बे लम्बे और गोल होते हैं। एक मेज के डिब्बे का ढक्कन खोलकर दिखलाया जाता है तो उसमें भुने हुए चने रहते हैं और दूसरे डिब्बे का ढक्कन खोलने पर उसमें किशमिश रखी हुई मिलती हैं। जादूगर दोनों डिब्बों को अलग

अलग मेज पर बड़े-बड़े रंगीन रूमालों से ढक देता है और एक बन्दूक या पिस्तौल की आवाज करता है। उसी समय वह उन रूमालों को उठाता है। दर्शकगण आश्चर्य से देखते हैं कि जिस डिब्बे में चने थे उसमें किशमिश हो गई हैं और जिस डिब्बे के अन्दर किशमिश थीं उसमें चने हो गये हैं।

बन्दूक या पिस्तौल की आवाज तो केवल प्रदर्शन के लिए है। उससे खेल पर कोई असर नहीं होता। ये दोनों डिब्बे टीन के बने हुए होते हैं जिनके ऊपर बहुत सुन्दर रंग किया हुआ होता है। डिब्बों के बीच में टीन का एक एक पत्त पैंदे के तौर पर लगा होता है। और दोनों तरफ ढक्कन होते हैं। दोनों डिब्बों में एक तरफ चने और दूसरी तरफ किशमिश भरी जाती है। मेज पर वह डिब्बे इस प्रकार रखे जाते हैं कि एक डिब्बे में चने ऊपर रहें और दूसरे में किशमिश ऊपर रहें। तमाशाइयों को यह दिखलाने के बाद कि एक डिब्बे में किशमिश और दूसरे में चने भरे हुए हैं, जादूगर दोनों डिब्बों को रूमाल से ढक देता है। मगर ढांकते समय ही वह दोनों डिब्बों को बदल देता है—अर्थात् ऊपर से नीचे और नीचे से ऊपर कर देता है। इस भाँति जिस डिब्बे में ऊपर चने थे उसमें ऊपर किशमिश हो गई और जिस डिब्बे में ऊपर किशमिश थीं उसमें चने हो गये

उन डिब्बों का रुख मेज पर बदलने के बजाय यह कहीं अधिक अच्छा होगा कि जादूगर एक एक डिब्बा लाकर तमाशाइयों के पास से मेज तक जाने के समय ही वह डिब्बों का रुख

बदल दे। रूमाल से ढके होने के कारण किसी को डिब्बां का रुख बदलने का सन्देह भी नहीं हो सकता।

इन डिब्बों के जरिये और भी इसी तरह के कई खेल दिखाये जा सकते हैं। चने और किशमिश की जगह और दो चीजें रखी जा सकती हैं। ये सारी बातें जादू का खेल दिखाने वाले पर निर्भर है। वह जैसे चाहे कर सकता है।

दोनों डिब्बों को तमाशाइयों के हाथ में नहीं देना चाहिये। क्योंकि चतुर तमाशाई डिब्बे का दूसरा रुख देखने की कोशिश कर सकते हैं, जिससे आपके ट्रिक का भण्डाफोड़ हो जाने का डर रहेगा। खेल करते वक्त सावधान रहने की जरूरत है।

(२१) गिलास गायब करना

गिलास गायब करने का खेल दिखाने के लिए एक जैसे दो बड़े रूमालों की जरूरत है जो लाल रंग के हों और बीच-बीच में गोल सफेद रंग के धब्बे-से हों। रंग भले ही कैसा भी हो, पर हों दोनों रूमाल बिल्कुल एक-से। एक कार्ड बोर्ड के ऐसे गोल-पतले और हलके घेरे की जरूरत होती है कि जो शीशे के गिलास के मुंह पर बिल्कुल फिट बैठ जाये। अब एक रूमाल के बीच में उस घेरे को सरेस या गोंद से चिपका लो और उस पर दूसरा रूमाल रखकर दोनों-रूमालों के किनारों को इस प्रकार सीं डालो कि वह दोनों रूमाल एक ही रूमाल मालूम पड़ें।

इन दो चीजों के अलावा मेज ऐसी होनी चाहिये जिसके बीच में एक दराज हो। ऊपर मेज के काली मखमल आदि पड़ी हो। मखमल में धारियां हो रही हों। जिससे बीच वाला दराज का खाना किसी को दिखलाई नहीं पड़ सकता। रुमाल से गिलास पैदा करने का खेल मेज से अलग करने का था, मगर गायब करने लिये मेज की मदद लेनी होगी। गिलास को मेज के बीच में, जहां पर दराज का खाना हो, रख दो और उसको बने हुए रूमाल से इस तरह ढक दो कि वह कार्ड बोर्ड वाला घेरा गिलास के मुंह पर आ जाये। इसके बाद रुमाल के ऊपर बांयें हाथ से कार्ड बोर्ड के घेरे को अंगूठे और उंगलियों से घेर कर पकड़ो और हाथ रुमाल के अन्दर डालो। उस वक्त लोग यही समझेंगे कि आप गिलास को नीचे से पकड़ रहे हैं। मगर आप वास्तव में उसे चुपचाप बड़ी सफाई से बीच के खाने में डाल देंगे। बीच के खाने में काली रुई या मखमल बिछी होगी, ताकि शीशे के गिलाश के गिरने की आवाज न होने पावे। अब आप बांयें हाथ से कार्ड बोर्ड के घेरे को रुमाल के ऊपर से पकड़े हुए हों और सीधे हाथ को रुमाल के अन्दर इस तरह से किये हुई हों, मानों आप गिलास को नीचे से पकड़ रहे हों। मेज से अलग हटिये और तमाशाइयों की तरफ बढ़िये और फिर एक साथ रुक कर गिलाश को तमाइयों की तरफ फेंकने का अभिनय कीजिये कि लोग भयभीत हो उठें। गिलास को रोकने के लिए किसी का हाथ उठे और कोई चीख उठे। किंचित मुस्कराते और रुमाल

को हिलाते हुये आप दिखा दें कि गिलास गायब हो चुका है। तमाशाई ताज्जुब से आप की तरफ देख कर तालियाँ बजाने लगेंगे।

(२२) चाकू से नाक काटना।

यह खेल भी साधारण-सा होते हुए बड़ा रोमांचकारी है। जादू की कील का जो खेल हम पहले लिख चुके हैं, उसको पढ़ने पर इसका भेद आसानी से जाना जा सकता है। चाकू या छुरी का फल खास तौर पर ऐसा बनवाना पड़ता है जिसमें नाक फंसने के योग्य खांचा बना होता है एक ही तरह के दो चाकू या छुरी रखने की जरूरत है। एक असली और दूसरी नकली। असली चाकू या छुरी तमाशाइयों को दिखा कर उसे हाथ की सफाई से छिपा दिया जाता है और नकली (बनावटी) छुरीको नाक पर रख कर तमाशा दिखा देते हैं।

(२३) पानी के गिलास में पैसा गायब करना

जादू के इस खेल को दिखाने के लिये लिये एक ऐसा तांबे का गिलास बनवाने की जरूरत है जो ऊपर से चौड़ा हो और नीचे से उसका पैंदा पैसे के बराबर गोल हो। अर्थात् उसके अन्दर अगर पैसा डाला जाये तो पैंदे में फिट बैठ जाये। पैंदा इसका सादा या नक्काशीदार चाहे कैसा भी हो। इसी तरह का एक और पैंदा तैयार करना चाहिये जो पैसे के बराबर गोल और रंगीन या नक्काशीदार हो। ये चीजें या तो खुद बनवा लें अथवा जादू का सामान बेचने वाली दुकान से ले लें।

उस तांबे के गिलास को आप तमाशाइयों को जांच के लिये दे दीजिये। फिर आप उसमें पानी भर दीजिये। किसी तमाशाई से एक पैसा और एक रुमाल मांग कर पैसे पर निशान लगा दें।

आपके हाथ की घाई में छिपा हुआ नकली पैंदा हो जो रुमाल की ओट में पैसे से बदल लीजिये और नकली पैंदे को रुमाल के अन्दर बन्द करके किसी तमाशाई के हाथ में दे दीजिये और उसी के हाथ में तांबे का गिलास जो पानी से भरा है, दे दीजिये। गिलास के ऊपर रुमाल को इस तरह पकड़-वाइये कि रुमाल में गिलास ढक जाये। अब आप उस तमाशाई से कहिये कि वह रुमाल में से पैसे (जो वास्तव में पैसा नहीं है, वरन् नकली पैंदा है मगर तमाशाई उसे पैसा ही समझते हैं) गिलास में छोड़ दें। खट की आवाज होते ही सब यह समझेंगे कि पैसा गिलास में गिर गया है। अब आप रुमाल के ढके हुये गिलास को अपने हाथ में ले लिजिये और गिलास को एक-दो बार हिला कर दिखला दीजिये कि ग्लास में पैसा मौजूद है। मगर वास्तव में गिलास के हिलाने की जरुरत इस वजह से पड़ती है कि नकली पैंदा पैंदे में ठीक तौर से फिट हो जाये जो पानी की वजह से ठीक बैठ जायेगा। इसके बाद आप रुमाल को उठा कर और पानी को फेंक कर दिखला दीजिये कि पैसा वहाँ से गायब हो चुका है। अब आप निशान लगे हुए पैसे को जिसे आपने किसी तमाशाई से उधार लिया है और जो अभी तक आपके हाथ की घाई में छिपा हुआ है अथवा किसी और जगह

छिपाकर रक्खा है—बड़ी आसानी से किसी तमाशाई की आंख या नाक आदि से निकाल सकते हैं।

यदि तांबे का गिलास न हो तो शीशे के गिलास से भी यही काम लिया जा सकता है। परन्तु ऐसी दशा में बनावटी पैंदा शीशे का ही होगा, यह ध्यान रक्खें।

(२४) हाथों से दस्ताने गायब करना

यह खेल बड़ी दिलचस्पी का है, मगर इसकी सफलता इसी में है कि जादूगर स्टेज पर आते ही अपना काम शुरू कर दे। ऐसा करने से दर्शकों के मन पर अच्छा प्रभाव पड़ता है।

जादूगर हाथों में सफेद ग्लोव्ज Gloves (दस्ताने) पहने हुए स्टेज पर आता है। वह आते ही इधर-उधर की बातें करता हुआ ज्यों ही दस्ताने उतारता है कि वह गायब हो जाते हैं।

इस खेल को दिखाने के लिये भी रबर के पतले-से एलास्टिक Elastic की जरूरत है। एलास्टिक के तार दोनों हाथों से मोजों से कलाई के पास मोजों की हथेली की तरफ सिले हों। एलास्टिक के तार कोट की दोनों बाहों में होकर अन्दर गये हों और एलास्टिक के तारों को दूसरे सिरे पर फंदा देकर या सूराख से कोट के अन्दर कंधों से लगे पिनों में अटके हों। जादूगर स्टेज पर आने से पहले ही यह तमाम तैयारी करके आता है और सर्दी गर्मी के बारे में बातें करता हुआ दोनों मोजों को उतारता है कि यकायक हाथ से अलग होते ही मोजे एलास्टिक के तारों की मदद से खिंचकर बिजली की तेजी से कोट की बाहों में घुस

कर कंधों के पास पहुँच जाते हैं और लोग हैरान होकर जादूगर की तरफ देखते रह जाते हैं। जादूगर एक खास अदा से सबको सलाम करता है।

(२५) अनार के फल से अंगूठी निकालना

बहुत-से जादूगर अनार में पहले से एक अंगूठी रखकर और उसे जोड़कर अनार में से अंगूठी निकालने का आश्चर्य-जनक खेल दिखाते हैं। मगर यह खेल बहुत मामूली दर्जे का है। साधारण बाजीगर ही यह खेल दिखायेंगे। क्योंकि वह अपने किसी मेल वाले के पास से अंगूठी लेकर अनार में से अंगूठी निकाल कर दिखाने का कौशल दिखायेगा। मगर ऐसी दशा में वह दोनों अंगूठियाँ एक सी होंगी और अनार भी किसी को न दिखा सकेगा।

मेल वाले आदमी के पास जादूगर की दी हुई वैसी ही अंगूठी होगी। लेकिन अगर कोई मेल वाला न हो या कोई दूसरा तमाशाई ही पीछे पड़ जाए कि उसकी अंगूठी को गायब करके अनार में से निकाल कर दिखलाओ, तब क्या होगा? जादूगर को मुंह की खानी होगी—या उसे कोई और तरकीब अपने खेल को सफल बनाने के लिए करनी होगी। इस खेल में भण्डाफोड़ हो जाने का डर है, इसलिए अच्छे जादूगर ऐसा नहीं करते।

हम पहले ही जादू की ऐसी छुरी का वर्णन कर चुके हैं जिसकी सहायता से फल के अन्दर से चवन्नी निकाली जा सकती

है। उसी छुरी से इस खेल में भी काम किया जा सकता है। किसी तमाशाई से एक अंगूठी उधार लो और एक रूमाल सबको दिखलाकर यह साबित करो कि रूमाल में कुछ नहीं है, बल्कि वह बिल्कुल खाली है।

सीधे हाथ में तमाशाई से अंगूठी लेकर उसे अपने बायें हाथ के अंगूठे और दो उंगलियों से पकड़ो और बाईं या हथेली में एक पीतल की अंगूठी छिपाये रहो। असली अंगूठी को रूमाल से इस तरह ढको कि आपका बायां हाथ रूमाल से खूब ढक जाये। बस यहीं पर असली की जगह नकली और नकली की जगह असली अंगूठी कर लो। रूमाल से नकली अंगूठी ढककर ऊपर से पकड़ने के लिए किसी तमाशाई से कहो। जब वह अंगूठी को रूमाल पर से पकड़ ले तो उससे कहो कि वह उस अंगूठी को पास के कुएँ में डाल आवे तमाशाई यही समझेंगे कि रूमाल में उन्हीं के साथी द्वारा दी गई अंगूठी ही है और इस बात से उन्हें सन्तोष रहेगा।

(२६) अंगूठी का कुएँ में डालना

तमाशाई से हिदायत कर दो कि वह रूमाल खोलकर रास्ते में न देखे। कुएँ तक आने जाने में जो समय लगेगा उस बीच तमाशाई लोग चैमेंगोइयों में लग जायेंगे और आप अपनी मेज के पास जाकर असली अंगूठी को जादू की छुरी के दस्ते में आसानी से पहुँचा दें। तमाशाइयों को आपकी तरफ नजर डालने

की भी इच्छा न होगी। अथवा यदि मौका समझें तो इस काम को अपने साथी से करवा लें।

जब तमाशाई अंगूठी को कुँए में डालकर आ जाये तो आप एक अनार को लेकर तमाशाइयों से उसकी जांच करावें या अगर अनार भी उन्हीं से लिया जाये तो ज्यादा ठीक होगा। जब आप तमाशाई से अनार लेकर अपनी जादू की छुरी से काटेंगे तो छुरी के अन्दर रखी हुई वह अंगूठी अनार के भीतर निकल पड़ेगी। तमाशाई देखते ही चकित हो जायेंगे।

यदि जादूगर के पास बनावटी छुरी न हो तो असली अंगूठी छुरी के दस्ते और उंगलियों के बीच में छिपी रहनी चाहिये और अनार के खोलने में वह अंगूठी छुरी के बेंटे और उंगलियों में से निकाल कर कटते हुए अनार के भीतर पहुँच जानी चाहिये। लोग अनार के अन्दर से अंगूठी निकालते हुए देखकर विस्मित हो उठेंगे।

(२७) अंगूठी को गायब करना और बुलाना।

अंगूठी को गायब करने के लिए रूमाल बना हुआ होता है। अर्थात् ऐसा गोटदार होता है कि एक कोने की गोट खुली रहे। उस खुली हुई गोट का कोना रूमाल में जेब का काम देता है। यदि अंगूठी को कुँए में डलवाना हो तो एक नकली अंगूठी रूमाल के कोने वाली गोट की जेब में पहले से रखलो और असली अंगूठी को रूमाल की आड़ में अपने दूसरे हाथ की घाई में छिपा लो और नकली अंगूठी को जो कोने वाली गोट की

जेब में छिपी है और वह जेब आपके सीधे हाथ के अंगूठे और उंगलियों से दबी है, रुमाल के बीच में ले जाकर किसी तमाशाई के हाथ में कुएं, तालाब, नदी या किसी जोहड़ इत्यादि में डालने के लिए दे दो।

यदि कुंए में अंगूठी न डलवा कर दूसरे तरीके से गायब करना हो तो तमाशाई की अंगूठी लेकर बने हुए रुमाल की गोट वाली जेब में पहुँचा दो और उस जेब को अंगूठे और उंगलियों से अर्थात चुटकी से पकड़ कर रुमाल को हवा में उड़ा कर दिखलाओ कि अंगूठी गायब हो गई है। फिर रुमाल को मेज पर रख दो।

यदि आपके पास गोटदार जेब का रुमाल न हो तो तमाशाई का ही रुमाल ले लो। उस दशा में रुमाल की आड़ में अर्थात् अंगूठी को रुमाल से ढकने की ही हालत रक्खो और सीधे हाथ की चुटकी से रुमाल के ऊपर से अंगूठी को पकड़ो। तमाशाई ऐसा ही समझेंगे कि आप अंगूठी पकड़ रहे हैं, मगर वास्तव में वह अंगूठी आपके बांये हाथ की घाई में पहुँच जाये। अब आप अंगूठी गायब करने के लिए जिस समय रुमाल हवा में उड़ावें उसी समय आप का बांया हाथ भी तेजी से हट जाना चाहिये। तमाशाइयों की निगाह 'एक' दो, तीन गायब' कहते ही हवा में जाते हुए रुमाल की तरफ जायेगी, उसी समय आपके बायें हाथ हाँ की घाई में छिपी हुई तमाशाई वाली अंगूठी आपके कोट की खुली जेब में पहुँच जायेगी।

यह अंगूठी अनार या अन्य किसी फल में से निकालकर तमाशाइयों को दिखलाई जा सकती है जिसका वर्णन ऊपर किया जा चुका है। जो अच्छा समझें, करें।

(२८) गिलास में से शराब गायब करना

जादूगर मेज पर एक गिलास में शराब जैसे रंग का भरा हुआ पानी दिखलाता है, वह उसको किसी कार्ड-बोर्ड के खोल से ढक देता है। मगर ज्यों ही उस खोल को ऊपर उठाता है तो दर्शकगण आश्चर्य से देखते हैं कि गिलास खाली रक्खा हुआ है।

इस खेल का पूरा रहस्य गिलास और उसके खोल में छिपा हुआ है। गिलास चार इंच ऊंचा और ऊपर से तीन इंच व्यास में होता है और इसका खोल सवा पांच इंच लम्बा होता है।

चित्र नं॰ ३२

खोल की गोलाई ठीक ग्लास की गोलाई के समान होती है। शीशे के ग्लास के अन्दर सेल्यूलाइड का बना हुआ एक ग्लास और होता है। इसी सेल्यूलाइड के ग्लास में रंगीन पानी भरा होता है। लोग समझते यह हैं कि शीशे के ग्लास में शराब भरी हुई है।

इधर खोल के भीतर भी सेल्यूलाइड का एक ऐसा खोल होता है कि जो शीशे के गिलास के अन्दर वाले सेल्यूलाइड के ग्लास को चमाचम ढक ले। जिस समय शीशे के ग्लास पर कार्ड-बोर्ड का बक्स रक्खा जायेगा तो अन्दरूनी खोल शीशे और सेल्यूलाइड के ग्लासों के पर्तों के बीच प्रविष्ट होकर अन्दरूनी ग्लास को पकड़ लेगा। जब आप खोल को ऊपर उठायेंगे तो अन्दरुनी सेल्यूलाइड का गिलास जिसमें शराब या रंगीन पानी भरा हुआ है खोल के साथ ही ऊपर उठ आयेगा और शीशे का गिलास खाली दिखलाई पड़ेगा और शराब या रंगीन पानी गायब हो जायेगा।

खोल को आप मेज के पीछे लगे हुए बेग या थैले या सर्वेन्टी डाल सकते हैं।

(२६) जादू का बक्स

कुत्ता बनाना

जादूगर एक बक्सं तमाशाइयों को दिखलाता है। सब देखते हैं कि वह खाली है। लेकिन ज्यों ही वह बक्स को सीधा

स्टेज पर रखता है कि जादूगर उसमें से एक छोटा सा कुत्ता निकाल कर तमाशाइयों को दिखलाता है जो भोंकने लगता है।

जादूगर अपने पास सधे हुए पालतू कुत्ते ऐसे खेलों के लिए रखा करते हैं।

यह बक्स भी खास तौर से तैयार किया जाता है। यह टीन के एक ट्रंक के बराबर लम्बा-चौड़ा होता है, किन्तु टीन की चद्दर का न होकर यह लकड़ी का बना हुआ होता है और भीतर बाहर स्याह रंग का होता है। इस बक्स के बाजू, कब्जों और कमानियों से ऐसे लगाये जाते हैं कि उन्हें इच्छानुसार खोला और बन्द किया जा सके। यह खेल उस अवस्था में किया जाता है जब कि स्टेज बना हुआ हो। और काले रंग का पर्दा पड़ा हुआ हो। इस पर्दे के पीछे जादूगर का एक सहकारी बैठा रहता है, जो समय-समय पर उसे हर काम में सहायता पहुँचाता रहता है।

बक्स को पर्दे के पास रख कर खेल दिखाया जाता है जब बक्स को लौट कर और उसका ढक्कन खोल कर तमाशाइयों को खाली दिखाया जाता है। तो बक्स का कब्जे और कमानीदार बाजू बक्स के ऊपर की तरफ होता है और ज्योंही वह बक्स पलट कर फर्स पर सीधा रखा जाता है कि वह कमानीदार बाजू खुल जाता है और पर्दे के पीछे छिपा हुआ सहकारी छोटा-सा कुत्ता निकाल कर बक्स में रख देता है। तब फौरन ही जादूगर उस कुत्ते को बक्स में से निकाल कर तमाशाइयों को दिखलाता

। इसी तरह से कुत्ता बक्स में रख कर फिर गायब भी किया जा सकता है।

(३०) औरत को हवा में उड़ाना

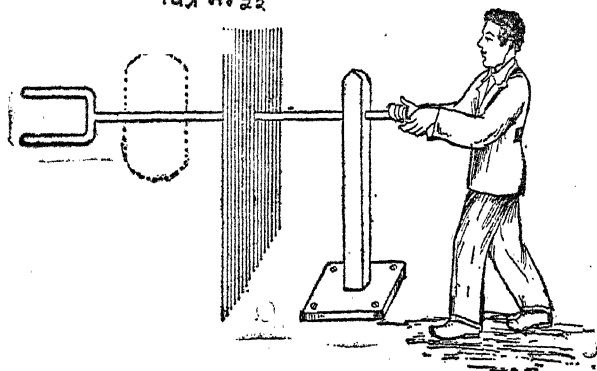
यह खेल अन्य खेलों की अपेक्षा कहीं अधिक कठिन, परन्तु आश्चर्यजनक है। ऐसे खेलों को दिखलाने के लिए हर कोई जादूगर तैयार नहीं होता। औरत को हवा में अधर उड़ता हुआ दिखलाने के लिये काफी सामान और सहकारी की जरूरत पड़ती है।

जादूगर अपने साथ एक औरत रखता है जो इस खेल में काम आती है।

औरत स्टेज पर आती है और तमाशाइयों को सलाम करके पीछे लगे हुए काले पर्दे के पास बीच से खड़ी हो जाती है। जादूगर अपनी जादू की लकड़ी को कभी इस तरफ और कभी उस तरफ हिलाता है। तमाशाई देखते हैं कि औरत जमीन से ऊपर उठी। अब उसके पांव जमीन पर नहीं हैं। वह हवा में अधर लटकी हुई है। जादूगर अपनी जादू की लकड़ी को औरत के नीचे, चारों तरफ और पीछे यह साबित करने के लिए फिराता है कि औरत किसी तार आदि के सहारे टिकी हुई नहीं है। वह औरत नीचे ऊपर, अलग-बगल हवा में ऊपर घूमती हुई मालूम देती है इसके बाद वह धीरे-धीरे नीचे उतरती है और पांव जमीन पर रख देती है। फिर वह सलाम करके चली जाती है। लोग आश्चर्य चकित होकर जादूगर की प्रशंसा करने लगते हैं।

औरत को हवा में उड़ाने के कई तरीके हैं। मगर जो सबसे आसान समझा गया है उसी का हम यहां पर वर्णन करते हैं। पाठक ध्यान से पढ़कर देखें।

स्टेज पर काली मखमल का पर्दा लटकाया जाता है। औरत के शरीर पर एक फ्रेम, लकड़ी और तारों का बना हुआ, कसा होता है जिसे वह पहने हुए वस्त्रों के नीचे ढके रहती है। उस फ्रेम में पीठ की तरफ लोहे या पीतल की दो नालियां दोनों तरफ की पसलियों के पास पोली लगी होती हैं। देखो नीचे चित्र दिया जाता है—

चित्र नं० ३२

इन पोली दोनों नलियों में पीछे के मखमली काले पर्दे में से निकाली हुई एक लोहे की मजबूत छड़ के सिरे पर के त्रिशूल नुमा दो कांटे घुस कर फट बैठ जाते हैं। पर्दे के पीछे यह लोहे की मजबूत छड़ एक लकड़ी के खम्बे में लगी होती है जो जमीन पर रखे हुए एक लोहे के मजबूत प्लेट के साथ

जड़ा होता है। एक तकड़ा आदमी उस लोहे की छड़ का दस्ता पकड़ कर जब नीचे झुकाता है तो औरत ऊपर उठ जाती है तथा बांई तरफ करने से औरत सीधी तरफ उड़ती है और सीधी तरफ करने से वह बांई तरफ उड़ती हुई दिखाई देती है। यदि छड़ को ऊपर कर दिया जाये तो वह नीचे उतर आयेगी।

लोहे की छड़ की जगह लकड़ी की छड़ भी काम में लाई जा सकती है। मगर एक तो वह काले रंग में रंगी हुई हो, दूसरे खूब मजबूत भी होनी चाहिये।

औरत को पर्दे के बीच के बड़े सूराख के पास पीठ करके खड़ी होनी चाहिये इस सूराख पर पीछे से पर्दा डाल कर ढक दिया जाता है ताकि कोई देख न सके।

यह खेल दिन के समय कदापि नहीं करना चाहिए रात्रि के समय भी रोशनी कम से कम कर देनी चाहिये। वरना औरत को साधने वाले छड़ और उसके त्रिशूल नुमा कांटे दिखलाई पड़ने का डर रहता है। ध्यान रहे कि तमाशाइयों में से एक आदमी को भी स्टेज के पास नहीं आने देना चाहिये, वरना भेद खुल जायेगा।

तमाशा करते समय स्टेज पर की तमाम बत्तियां बुझाकर केवल एक या दो बत्ती ही जलती रहने देना चाहिये, मद्धिम रोशनी में दूर से छड़ और उसके काले कांटे दिखलाई नहीं पड़ेंगे। अगर रोशनी ज्यादा हो तो औरत के, पर्दे के पास

सूराख के सामने, खड़े होने पर छड़ सूराख में से बाहर निकाली जाती है।

बहुत से जादूगर इस खेल को हिप्नाटिज्म् का औरत पर प्रभाव डालते हैं और तब करते हैं, जिसकी वजह से औरत को कुछ कष्ट नहीं होता।

पूर्ण अभ्यास हो जाने पर औरत को खेल के समय कोई भी कष्ट नहीं होता। इस खेल के लिये औरत जहां तक हो सके छोटी और हल्के वजन की होनी चाहिये।

(३१) तोता बनाना

इससे पहले हम एक जादू के बक्स का वर्णन कर चुके हैं। उस बक्स की सहायता से कई ऐसे खेल दिखाये जा सकते हैं जो मनोरंजक के साथ-साथ दर्शकों की उत्सुकता भी चरम सीमा तक बढ़ा देते हैं और वे जादूगर की मुक्त कण्ठ से प्रशंसा करने लगते हैं। वास्तव में हर काम में बुद्धिमानी और हस्त-कौशल की आवश्यकता होती है।

जादूगर तमाशाइयों को खाली बक्स दिखला कर उसमें अपना सधा हुआ तोता रख देता है। फिर बक्स पलट कर खाली दिखा देता है। इसके बाद फिर वह बक्स को सीधा करके रखता है तो उसके अन्दर से तोता निकल पड़ता है।

कुत्ते को गायब करना और फिर दूसरी बार बक्स में तोते का रख देना यह सब काम पर्दे के पीछे छिपे हुए असिस्टेन्ट

करता है। सहकारी को अपना सारा काम बड़ी सफाई और फुर्ती के साथ करना चाहिए।

इस प्रकार उस बक्स के द्वारा कुत्ते को तोता और तोते को कुत्ता बनाया जा सकता है। जानदार चीजों के अलावा और भी कई चीजें ऐसी हैं जिन्हें गायब करके फिर जाहिर किया जा सकता है। यह सब जादूगर के ऊपर निर्भर है।

(३२) गिलास से पुष्प वर्षा

इस खेल को दिखाने के लिए एक खास तौर पर बने हुए गिलास की जरूरत पड़ती है। यह गिलास जादू का सामान बेचने वाली दुकानों से भी मिल सकता है।

यह ग्लास कांच का नहीं होता, पीतल आदि का बना हुआ होता है जिस पर कलई और नकाशी का काम होता है। इस ग्लास के नीचे का पैंदा खाली है मगर जरा-छोटे-छोटे किनारे रहते हैं। गिलास के बीच में एक पैंदा होता है। गिलास के मुंह पर छलनी की तरह का एक ढक्कन लगाया जाता है। इस ढक्कन के किनारे पर एक बहुत छोटा बटन होता है जिसे इधर-उधर खींचने से चलनी के सूराख खुलते और बन्द होते हैं।

गिलास में रंगीन पानी भरो और नीचे पैंदे में असली फूल भर दो।

अब आप गिलास को अपने बांये हाथ
कि पैंदा हथेली और उंगलियों से ढक जाये। तमाशाइयों से कहो कि मेरी आज आप लोगों से होली खेलने की इच्छा हो रही है।

मगर इस तरह से आप लोगों पर रंग डालने से आपके कपड़े ज्यादा खराब हो जायेंगे। मैं इसके मुंह पर चलनीनुमा ढक्कन लगाये देता हूँ ताकि फव्वारे की तरह रंग की धारें निकलें और आपके कपड़े ज्यादा खराब न हों। सभ्यता की होली इसी तरह खेली जाती है। यह कहते हुए आप गिलास पर ढक्कन लगा दें। तमाशाईयों को ढक्कन में से रंग की धारें निकलते हुए भी दिखला दें। फिर यकयक सीधे हाथ की उंगली से बटन खींच कर सीधे हाथ में गिलास को पकड़ें और ज्योंही तमाशाई अपने कपड़े रंग से खराब होने के डर से उठने की कोशिश करें गिलास का रंग तमाशाइयों पर तेज़ी से फेंकें। तमाशाई रंग की जगह अपने पर फूल बरसते हुए देख कर दंग रह जायेंगे और खुशी से तालियां पीटने लगेंगे।

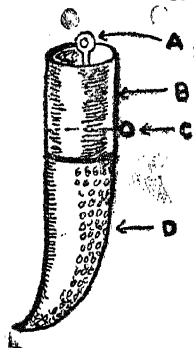
सीधे हाथ में गिलास आते ही गिलास के मुंह पर छलनी नुमा ढक्कन के सूराख बन्द हो जाने से पूरा ढक्कन लग जायेगा और रंगीन पानी दो पत्तों के बीच में बन्द हो जायेगा। गिलास का खुला पैंदा जिसमें कि पहले ही से फूल भरे हुए थे, गिलास के उलटे हो जाने की वजह से ऊपर की तरफ आ जायेगा। जिसमें से झटके के कारण फूल निकल कर तमाशाइयों पर जाकर गिरेंगे। सब लोग यह देख कर महान् आश्चर्य में डूब जायेंगे कि रंगीन पानी की जगह फूल कैसे पैदा हो गये ?

हमने ऊपर एक जगह जादू की बोतल का ज़िक्र किया है जिसमें शराब की जगह चोकर पैदा होने का खेल दिखलाया गय

था। उस खेल में भी आप चोकर या भूसी की जगह फूल भर सकते हैं और शराब की जगह रंगदार पानी भर कर फूल बरसाने का जादू भरा कठिन खेल भी दिखला सकते हैं।

(३३) जादू का साँप बनाना

यह सांप बना-बनाया जादू का सामान बेचने वाली दुकानों पर पाया जाता है। यह रंगदार पटसन वगैरा का बना हुआ होता है। इसकी शक्ल हम नीचे के चित्र में देते हैं।

चित्र नं॰ ३४

सबसे ऊपर A धातु का एक छल्ला है, B गोल छोटा-सा लकड़ी का टुकड़ा है जो पूंछ के अन्दर होता है C एक बटन है जो तार के साथ लगा हुआ है। यह तार सीधा लकड़ी के आरपार है, जैसा कि इस चित्र में बिन्दियें देकर दिखाया हुआ है और जिसकी वजह से D भाग दबी हुई शक्ल में रहता है। इस सांप के ऊपर से नीचे तक एक पेचदार तार गया है। ऊपर के छल्ले A में एक बड़ा रुमाल बीच में सिला होता है। रुमाल इतना बड़ा होता है कि पूरे सांप को ढक ले।

जादूगर रुमाल से ढका हुआ सांप हाथ में लेकर रुमाल के सम्बन्ध में यह कहता हुआ कि यह बाबा आदम के जमाने का इतना बड़ा रुमाल उसने दक्षिणी अफ्रीका के जंगलों से ढूँढकर

मँगवाया है। वह सीधे हाथ से बटन खींच कर जेब रख ले और बांये हाथ से सांप को रूमाल से ढका हुआ ऊपर हवा में उछाल दे। उसी वक्त आप देखेंगे कि रूमाल गायब हो गया है और उसके बजाय सांप जमीन पर गिर कर अपने आप ही सरकने लगा है।

छल्ला रूमाल को लिए हुए अन्दर चला जाता है और उसकी शक्ल ठीक एक असली सांप की तरह बन जाती है, जिसे देख कर तमाशाई हैरान रह जाते हैं।

(३४) घड़ी तोड़कर साबुन कर देना

जादूगर किसी तमाशाई से उसकी हाथ घड़ी (रिस्टवाच) लेता है। इसको वह एक हावन दस्ते में डाल कर चूर-चूर कर डालता है। घड़ी के चूरे को वह कुंए में डलवा देता है। इसके बाद जादूगर एक पिस्तौल की फायर करता है और उसी घड़ी को दूसरी जगह रखी दिखाता है।

इस खेल को सफलता पूर्वक दिखलाने के लिए एक ऐसे हावन-दस्ते की जरूरत पड़ती है जिसके नीचे पैंदा न हो बल्कि बीच में पैंदा हो। जादूगर घड़ी लेकर हावन-दस्ते में डाल दे और उसको इस तरह से पकड़ कर तमाशाइयों को दिखलाता फिरे कि बांये हाथ की हथेली और उंगलियों से नीचे का पैंदा ढका हुआ हो। बांये हाथ में एक नकली घड़ी पैसे दो पैसे वाली छिपी हो और सीधे हाथ की उंगलियों से हावन दस्ते का मुँह

जिसमें कि असली घड़ी पड़ी हो पकड़े हुए हो। जिस समय दिखाकर वापस जाओ तो अपने शरीर की आड़ में हावन-दस्ते का रुख पलट लो। ऊपर का मुंह नीचे की तरफ करके असली घड़ी सीधे हाथ की उंगलियों में दबा लो और हावन-दस्ते को स्टेज पर रख दो, जिससे हावन-दस्ते का वह रुख जिसमें कि नकली घड़ी पड़ी है ऊपर हो जायेगा और सीधे हाथ की घाई में असली घड़ी छिपाकर मेज पर रख दो और वहाँ से हावन-दस्ते की मूसली को उठा लो। मूसली उठाने के बहाने ही घड़ी मेज पर रख दें।

जिस तमाशाई की घड़ी है वह अजीब चकन्नुम में पड़ेगा। मगर आप इस बात की परवा न करें और हावन-दस्ते में मूसली चला ही दें। घड़ी को एक बार फिर तमाशाइयों को दूर से दिखादें। मूसली की चोटों से नकली घड़ी को चकनाचूर कर दें और एक प्लेट में उलट कर सबको दिखा दें।

अब आप तमाशाइयों से कहें कि इस घड़ी के चूरे को मैं पिस्तौल की नली में भरता हूँ। इसी पिस्तौल के फेर के साथ तमाशाई की घड़ी सही-सलामत निकलेगी। यह कहकर आप पिस्तौल में जो कि हवाई होती है, उस चूरे को भरदें और उसकी नली में ठूंसकर कागज भरदें इधर आपका असिस्टैन्ट तमाशाई वाली असली घड़ी को, जो मेज पर किसी चीज की आड़ में आपने रखदी थी, चुपचाप ले जाता है और तमाशाइयों की भीड़ के पीछे चुपचाप किसी ताक या मोखे में रख देता है जादूगर

इधर-उधर निशाना ताकने का उपक्रम कर आखिर में उसी ताख या मोखे की तरफ निशाना लगाता है। पिस्तौल से गरज की आवाज होती है, आग निकलती है। तमाशाई देखते हैं कि उसी मोखे में असली घड़ी सही सालिम रखी हुई है जिसे पाकर घड़ी का मालिक खुशी के मारे तालियां पीटने लगता है।

पिस्तौल जो जादूगर लोग इस्तेमाल करते हैं वह खास प्रकार की बनी हुई होती है। वह असली Genuine pistol पिस्तौल नहीं होती न उसमें कारतूस आदि ही लगते हैं। ऐसी पिस्तौलें जादू का सामान बेचने वाली दुकानों से टोपियों सहित मिल सकती हैं। अलीगढ़ में भी ऐसे पिस्तौल बनाये जाते हैं। इनमें मलसन पोटाश की टोपियां रखकर बन्दूक जैसी आवाज पैदा की जा सकती है। जादूगर चाहे तो घड़ी और-और तरीकों से भी बरामद कर सकता है। यह बात केवल उसकी बुद्धि और चतुरता पर निर्भर है।

(३५) रूमाल को गायब कर किसी दियासलाई के बक्स में पैदा करना

जादूगर एक दियासलाई का बक्स दिखलाता है। तमाशाई देखते हैं कि वह दियासलाइयों से भरा हुआ है। जादूगर उसमें से एक दियासलाई निकालकर किसी की या अपनी भी सिग्रेट सुलगाता है। इसके बाद वह एक रूमाल गायब करता है। फिर उसी रूमाल को दियासलाई के बक्स के अन्दर रखा हुआ दिखाता है। दियासलाइयां गायब हो जाती हैं।

इस खेल को सफलता पूर्वक करने के लिये दो अत्यन्त बारीक रेशमी रूमालों की जरूरत पड़ती है। साथ ही दिया—सलाई का बक्स भी खासा बड़ा होता है। दियासलाई के अन्दर का खांचा जिसमें कि दियासलाइयां रखी रहती हैं, खास तौर पर तैयार करना पड़ता है। खांचे का पैंदा बजाय नीचे होने के बीच में होता है। खांचे के दोनों तरफ चीजें रखी जा सकती हैं। एक तरफ दियासलाइयां भर दो और दूसरी तरफ रेशमी रूमाल लपेट कर या गुड़मुड़ी करके।

जिस समय आप तमाशाइयों को दियासलाई का बक्स दिखलायेंगे तो खांचे का वह हिस्सा तमाशाइयों की तरफ होगा, जिसमें कि दियासलाइयां भरी हैं। रूमाल वाला रुख हथेली से ढका हुआ होगा। दियासलाई से जलाकर बक्स को बन्द करदो और मेज पर इस तरह रक्खो या पटको कि बक्स का रुख बदल जाये। अर्थात् दियासलाइयों वाला रुख नीचे हो जाये और रूमाल वाला ऊपर।

रूमाल गायब करने का खेल हम इससे पहले ही लिख चुके हैं। उसी तरकीब से यह खेल बड़े उत्तम ढंग से किया जा सकता है। जादूगर अपनी इच्छानुसार काम करे।

पंचम खण्ड

रुपये-पैसे और सिक्कों के खेल

ये खेल भी बड़े मजेदार और आश्चर्यजनक होते हैं। जादूगर अपने हाथ की सफाई से इन खेलों को दिखाकर तमाशाइयों को खुश करता है। इस प्रकार के खेल या तो केवल हाथ की सफाई से सम्बन्ध रखते हैं या अपनी सहायता के लिए कुछ और सामान जमा करके उनसे इन खेलों को मजेदार बना लेता है।

हर काम करने के लिए अभ्यास की जरूरत पड़ती है। जिसको जितना अधिक काम करने का अभ्यास होगा वह उतना ही सफाई से खेल दिखा सकेगा।

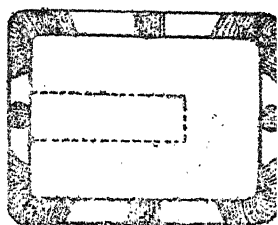
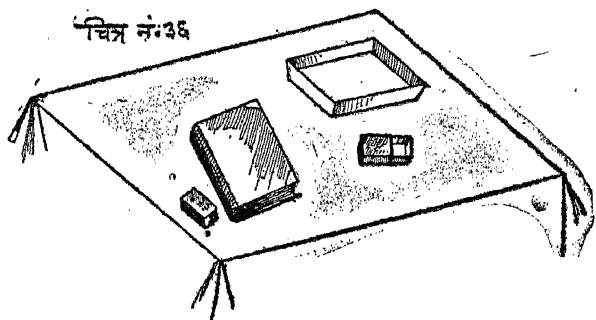
(१) इकन्नियों का गायब होना

जादूगर एक चौकोर तश्तरी में तमाशाइयों से बारह इकन्नियाँ उधार माँगता है और तमाशाइयों में से एक. आदमी को बुला कर और उसके हाथ में दियासलाई का खाली बक्स देकर कहता है कि तश्तरी में से तीन इकन्नियाँ उठा कर बक्स में रख लो।

उस बक्स में से तीनों इकन्नियां गायब हो जाती हैं और तश्तरी में से बारह इकन्नियाँ उस आदमी के हाथ में गिन दी जाती हैं। लोग आश्चर्यचकित रह जाते हैं।

इस खेल के लिए एक खास प्रकार की तश्तरी की जरूरत पड़ती है जो छः इंच लम्बी, तीन इंच चौड़ी हो और बीच में अन्दर की तह में एक नली सी हो। उसकी शक्ल यह है।

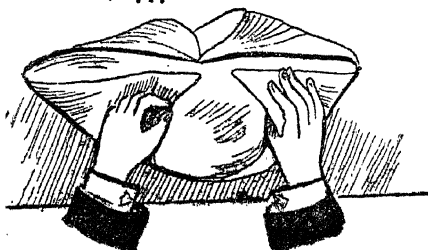
चित्र नं० ३१

जादूगर इस तश्तरी की अन्दरूनी नली वाली तह में पहले से तीन इकन्नियां रख लेता है और तह के मुंह को हाथ से ढक कर तमाशाइयों से इकन्नियां मांगेगा। जब तमाशाई साथी उस तश्तरी में से इकन्नियां लेकर दियासलाई के खाली बक्स में डाल देगा तो वह उस तश्तरी को और अपने साथी के हाथ से इकन्नियों वाले दियासलाई के बक्स को लेकर मेज पर इस तरह से रख देगा कि दियासलाई का बक्स एक किताब के

चित्र नं॰३६

ऊपर रहे और तश्तरी को मेज पर दूर रखे। दोनों चीजें तमाशाइयों के सामने रहें। मेज पर रखी हुई किताब की आड़ में एक दूसरा बक्स दियासलाई का खाली रखा हो। उसको हाथ की सफाई से अपने बदन की जरा-सी आड़ देकर किताब के ऊपर रखी हुई दियासलाई के बक्स से बदल लें और तब जादू की लकड़ी घुमाकर कहें कि "इकन्नियां उड़ जाओ" इसके बाद उस तमाशाई साथी के हाथ में तश्तरी की इकन्नियां उड़ेलो। मगर इस बार नीचे की तह का मुँह खुला रखो तो भीतर की तह वाली इकन्नियां भी निकल पड़ेंगी और बारहों इकन्नियां तमाशाई-साथी के हाथ में पहुँच जायेंगी। लोग देखते ही ताज्जुब से तालियां पीटने लगेंगे।

(२) रूमाल से चवन्नी उड़ाना

यह खेल भी बड़ा मजेदार और आश्चर्यजनक है। किसी तमाशाई से एक चवन्नी मांग लीजिये और अपनी जेब में से एक रूमाल निकाल कर उसे मेज पर फैलाइये। बीच में चवन्नी रखकर रूमाल के चारों कोनों से उसे इस प्रकार ढकिये कि तमाशाइयों को भी मालूम हो जाये कि चवन्नी ढक गई। इसके बाद रूमाल पकड़ कर हिला दीजिये चवन्नी गायब हो जायेगी। इसके बाद चवन्नी को अपनी कुहनी से निकाल कर दिखावें।

इस खेल को दिखाने के लिए यह आवश्यक है कि रूमाल को पहले से तैयार कर लिया जाये। रूमाल के एक कोने पर गोंद

चित्र नं० ३७

या मोम लगा कर रक्खें; और जिस कोने पर गोंद या मोम लगा हो उसको पहले ले जाकर बीच में रखी हुई चवन्नी पर रखो और उंगली से जरा चवन्नी पर जोर दे दो ताकि वह रूमाल से चिपक जाये इसके बाद रूमाल के बाकी कोने ले जाकर चवन्नी को ढको। इसके बाद खिलाड़ी जब रूमाल को उठा कर यह दिखलावे कि चवन्नी गायब हो गई है तो वह चवन्नी वाला कोना अंगूठे और उंगलियों से दबाकर दिखलावे और हाथ की सफाई से उस चवन्नी को कोट की आस्तीन में पहुँचा दे या अपने हाथों की घाई में छिपा लो। खिलाड़ी के लिए फिर उस चवन्नी का किसी भी आदमी की कुहनी से निकालना आसान होगा।

(३) आंख बन्द करके सिक्का निकालना।

यह खेल बड़ा आश्चर्य जनक है और तमाशाई इसे देख कर बहुत खुश होते हैं।

तमाशाइयों से आठ दस रुपये, चवन्नी या इकन्नियाँ और

पैसे उधार मांग लो और इनमें से ही किसी तमाशाई का हैट भी मांग लो या फिर अपना हैट काम में लाओ। इस हैट को किसी तमाशाई के हाथ में दे दो और तमाम सिक्के उस हैट में डाल दो। अब आप किसी तमाशाई से कहें कि एक सिक्का निकाल कर या तो उस का सन् नोट करलें या उस पर कोई चिन्ह लगा दें। उस सिक्के को कम से कम दस-बारह आदमी देखें। इसके बाद वह उस सिक्के को हैट में डालदे। बाजीगर अपनी आंखों से पट्टी बँधवा लेता है और हैट में डाले हुए सिक्के को बता देता है।

इस खेल का रहस्य कोई बहुत कठिन नहीं है। सिक्का बहुत से हाथों में देखने और जांच करने के लिये आता-जाता है; जिसके कारण वह और सिक्कों की अपेक्षा अधिक गरम हो जाता है। बाजीगर हैट में पड़े सिक्कों को टटोलकर वही सिक्का बता देता है।

तमाशाइयों से जो सिक्के इकट्ठे किये जाते हैं वह जेब, बटुआ, अन्टी में रहने के कारण भिन्न-भिन्न प्रकार की गरमी रखते हैं। इस लिए तमाशा दिखाने वाले को चाहिये कि वह तमाशाइयों से सिक्के हाथ में इकट्ठे न करे, वरना चीनी की तश्तरी China Plate में इकट्ठे करे। सिक्कों में अपना हाथ न लगावे। चाइनाप्लेट में थोड़ी देर तक सिक्के रहने से सब सिक्कों की गरमी एक सी हो जायेगी। अब हैट में सिक्के डाले जायें, लेकिन हाथ न लगाया जाये। उस प्लेट से ही हैटमें

सिक्के उडेल कर डाले जायें। हैट को हाथ से हिलादो ताकि सिक्के आपस में मिल जायें। हैट में सिवाय उस सिक्के के, जिसको बहुत से आदमियों ने अपने-अपने हाथ में लेकर देखा है, और सब कम गरम रहेंगे। इस लिये तमाशा करने वाले को चाहिये कि वह सिक्कों में हाथ डाल कर उसी सिक्के को उठाये, जो दूसरों से कुछ अधिक गर्म हो।

(४) पानी पर इकन्नी तैरे

सभी जानते हैं कि कोई भी धातु पानी के ऊपर तैर नहीं सकती। इस लिए चाँदी और तांबे का बना हुआ सिक्का भी पानी पर नहीं तैर सकता। जादूगर किसी तमाशाई से एक इकन्नी मांगता है और उसको गिलास भरे हुए पानी पर तरता हुआ दिखाता है।

इस खेल के लिए एक इकन्नी एल्यूमोनियम की तैयार करने की जरूरत है। इस इकन्नी को बांये हाथ की घाई में छिपाये रहो और तमाशाई की इकन्नी को सीधे हाथ की उंगलियों में। मेज पर रखे ग्लास पर बार-बार दोनों हाथों को ले जाओ और बांये हाथ की इकन्नी ग्लास के पानी पर छोड़ दो और मुँह पोछने के बहाने सीधे हाथ से जेब के अन्दर से रूमाल निकालो। वह इकन्नी रूमाल के साथ छिपी रहेगी। तैरने का तमाशा दिखाने के बाद बनावटी इकन्नी को गिलास से निकाल लो और रूमाल से पोछने में परिवर्तन करके तमाशाई की इकन्नी

को वापस करदो। इसी तरह के और भी बहुत से सिक्कों के खेल हैं जिन्हें दिखाकर जादूगर शाबाशी पा सकता है।

(५) दो के तीन रुपये करना

आपने देखा होगा कि जादूगर ने चार रुपये तमाशाइयों से मांगे। दोनों हाथों की हथेली पर एक रुपया रखा और उसने मुट्ठी बांध ली। दोनों मुट्ठियों के बीच की उंगलियों के ऊपर किसी तमाशाई से बाकी दो रुपये भी एक एक करके रखवाये। अब मुट्ठियों के ऊपर उंगलियों पर रखे हुए रुपयों को ऊपर उछालता है। मगर वह रुपये उछलते नहीं मेज पर गिरते पड़ते हैं। वह किसी तमाशाई से मेज पर गिरे हुए दोनों रुपयों को फिर अपनी दोनों मुट्ठियों के बीच की उंगलियों पर पहले की तरह एक-एक करके रखवा लेता है। इस बार वह फिर उनको ऊपर उछाल कर लपकता है, लेकिन जब वह दोनों

चित्र नं. ३८

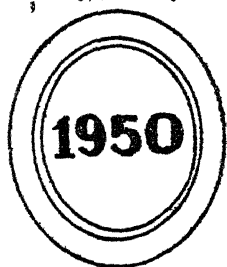
हाथ खोलता है तो एक हाथ की हथेली पर तीन रुपये और दूसरी पर केवल एक ही रुपया दिखलाई पड़ता है जिसे देख कर सभी तमाशाई चकित रह जाते हैं।

इस खेल का रहस्य बहुत साधारण है। पहली बार जब

जादूगर रुपये उछालता है तो वह जान-बूझकर ऊपर नहीं उछा-लता। इस बार वह अपनी इस उछाल के वक्त हाथ ऊपर होने की हालत में मौका पाकर बायें हाथ की उंगलियों के सहारे ऊपर से रुपया हथेली पर पहुँचा देता है और मुट्ठी बंधी रहती है। सीधे हाथ की मुट्ठी ढीली कर देने से सीधे हाथ के दोनों रुपये मेज पर गिर पड़ते हैं मगर मुट्ठी दोनों हाथ की बंधी रहती है। देखने वाले यही समझते हैं कि दोनों मुट्ठियों की उंगलियों पर रखे हुए रुपये मेज पर गिरे हैं और जादूगर रुपयों को उछालने में कामयाब नहीं हो सका। इस तरकीब से बायें हाथ की मुट्ठी में दो रुपये पहुँच जाते हैं और सीधे हाथ की मुट्ठी खाली रहती है। दुबारा रुपया उछाल कर जादूगर लपक लेता है और इस प्रकार एक हाथ में तीन रुपये और दूसरे हाथ में केवल एक रुपया रह जाता है। लोग ताज्जुब करते हैं।

(६) सिक्के का सन् बताना

बाजीगर चार इकन्नी या चवन्नी या पैसे तमाशाइयों से उधार मांगे और एक बेग में डाल दे। एक तमाशाई उसमें से एक सिक्का निकाल कर उसका सन् नोट कर लेता है उसी समय तमाशा दिखानें वाला एक चाइना प्लेट मेज पर से उठाता है और उस पर चाय की पत्तियाँ डाल देता है। जब वह प्लेट उठाता है तो उस पर सिक्के का सन् लिखा हुआ होता है।

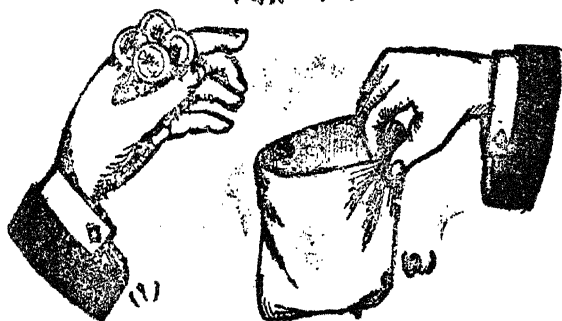
चित्र नं० ३६

तमाशा शुरू करने से कम से कम एक घण्टा पहले तमाशा करने वाले को चाहिये कि वह चाइना प्लेट पर सफेद वार्निश या एनेमिल White oil paint of enamel से सन् लिख ले। चाइना प्लेट का रंग सफेद होने के कारण तमाशाई इस बात के रहस्य को भाँप नहीं सकते। फिर तश्तरी पहले दिखलाते वक्त हाथ की हरकत के साथ इधर-उधर घूमती रहती है। इस कारण कोई इस रहस्य को समझ ही नहीं सकता।

चाय की पत्तियां प्लेट पर उँगलियों की हल्की दाब से ही वार्निश में चिपक जायेंगी और चाइना प्लेट के दिखलाने में बाकी पत्तियाँ जमीन पर गिर पड़ेंगी।

अब सवाल यह है कि सिक्के का सही सन् जादूगर को पहले से कैसे मालूम हो गया ?

सिक्कों के लिये एक ऐसे थैले या थैली की आवश्यकता जो छः इंच के लगभग चौड़ी और काफी गहरी हो। तमाशा दिखाने वाला चाइना प्लेट में तमाशाइयों से सिक्के डलवा कर इकट्ठे करे। वह बैग मेज पर रखा होना चाहिये और उसका मुँह दर्शकों के सामने न हो थैले के मुँह के एक किनारे पर चार वैसे ही सिक्के एक ही सन् के पहले से रखे हुए हों।

जब सिक्के इकट्ठे हो जायें तो बाजीगर सीधे हाथ से मेज पर के थैले को इस प्रकार उठावे कि थैले के मुँह की किनारी पर के सिक्के सीधे हाथ की उँगलियों में छिपे रहें। बायें हाथ में इकट्ठे किये हुए सिक्कों को ले ले और तमाशाइयों को दिखाता हुआ जाहिरा तौर से उनको बेग में डाले मगर वास्तव में वह

चित्र नं ४०

उनको अपने उसी हाथ में छिपाये रहे और उसी वक्त बायें हाथ में थैले के मुँह की किनारी पकड़े और सीधे हाथ की उँगलियों के नीचे छिपे हुए सिक्के थैले में डाल दे। एक हाथ से थैले का दूसरे हाथ में जाना और सिक्कों का थैले में गिरना यह दोनों काम एक ही वक्त में बड़ी सफाई के साथ होने चाहियें। तमाशाई उस वक्त यही समझेंगे कि बाजीगर ने जो चार सिक्के उनसे लेकर इकट्ठे किये हैं, उन्हीं को बेग में डाला है। मगर वास्तव में उसके सिक्के तो बायें हाथ में छिपे हुए रहते हैं। थैले के अंदर वही सिक्के गिरते हैं जो तमाशा दिखाने वाले ने पहले से थैले

के मुंह की किनारी में छिपाकर मेज पर रख छोड़े थे। अब यह साफ जाहिर है कि थैले में से डालकर तमाशाई चाहे जिस सिक्के को निकाले उसका सन् वही होगा जो बाजीगर को पहले से मालूम है और जिसको उसने चाइना प्लेट पर पहले से ऐनेमिल द्वारा पेन्ट कर रक्खा है—

चित्र न॰ ४१

अब तमाशा करने वाला उन सिक्कों को जो तमाशाइयों से उधार लिये थे, वापस कर दे। इसमें भी हाथ की सफाई अर्थात् हाथ फेर की जरूरत है। थैले के भीतर के बाकी तीनों सिक्के थैले में ही रहें और हाथ के सिक्कों में से तीन सिक्के तमाशाइयों को वापस कर दिये जायें। क्योंकि एक सिक्का तो पहले ही सन् देखने के लिए उनको दे दिया गया था। यदि मौका समझा जाये तो थैले के सिक्के ही उनको वापस कर दिये जायें। लेकिन ऐसी दशा में कभी-कभी इस बात की आशंका रहती है कि दर्शकों में से कोई वापस किये गये सिक्कों में से किसी का सन् देख न बैठे और उसको यह ख्याल न हो जाये कि यह सिक्का भी उसी सन् का है जिस सन् का सिक्का थैले में से पहले हाथ डालकर तमाशाई ने निकाला था। ऐसी दशा में भण्डा-फोड़ होने की

जरा सी शंका रहती है। मगर तमाशा देखने वालों की अधिक भीड़ में ऐसा होना बहुत कम ही संभव है।

जहाँ तक हो सके दर्शकों को वही सिक्के वापस किये जायें जो उनके लिये गये थे।

सिक्के सब उसी प्रकार के तमाशाइयों से लेने चाहियें जैसे कि उसके पास पहले से हों।

तमाशा करते वक्त बेग को दिखला देना चाहिये कि इसमें कुछ नहीं है और सिक्कों के बेग में गिर जाने के बाद उसको हिला कर यह जाहिर कर देना चाहिए ताकि सिक्कों के बजने की आवाज हो और तमाशाई यह समझ लें कि बेग में उन्हीं के दिये हुए सिक्के हैं, दूसरे नहीं।

सिक्के किसी एक तमाशाई के हाथ से ही इकट्ठे कराये जायें तो और भी अच्छा होगा।

(७) रुपया गायब करना

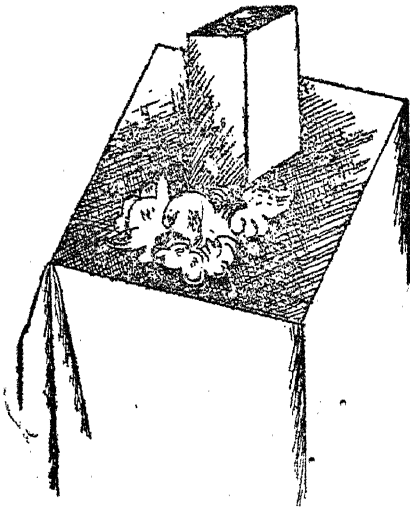
यह खेल बहुत आसान है, मगर दिलचस्प काफी है। इस लिये पाठकों के मनोरंजन के लिये इसका वर्णन कर देना भी हम जरूरी समझते हैं। पाठक ध्यान पूर्वक पढ़ें।

बाजीगर को चाहिये कि रुपये को सीधे हाथ के अंगूठे और बीच की उंगलियों से पकड़ कर हाथ को ऊपर ले जाये और दो-तीन बार हाथ को सिर की तरफ इस तरह लावे मानों वह क्रिकेट की गेंद का निशाना लगाना चाहता हो। ऐसा दो एक बार करके वह जब हाथ को सिर की तरफ ले जाये तो रुपये को सिर के ऊपर डालकर हाथ खाली ले जावे और इस तरह से हाथ को

चलावे कि मानों उसने लिफ्ट किया हो। फिर तमाशाइयों को अपना खाली हाथ दिखा दे। बस रुपया गायब हो चुका है। लोग आश्चर्य-चकित होकर देखेंगे और उसकी तारीफ करेंगे।

बस खेल का करने के लिए यह परम आवश्यक है कि या तो बाजीगर के सिर पर बड़े-बड़े बाल हों या वह साफा पहने हुए हो या सिर पर टोपी इस प्रकार की हो कि जिसका चंदीवा गहरा हो, ताकि सिर पर पड़ा हुआ रुपया किसी को दिखाई न पड़ सके।

इसी प्रकार जब वह रुपये को वापस बुलाना चाहे तो वह अपने सिर से हाथ की सफाई करके रुपया वापस लाकर दिखा दे या अपने पास का दूसरा रुपया हाथ में लेकर दिखला दे।

चित्र नं० ४२

षष्ठ खण्ड

कैमिस्ट्री के खेल

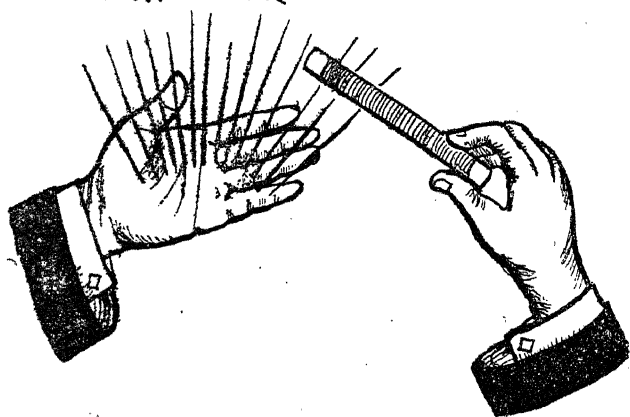
इस खण्ड में हम केवल उन खेलों का वर्णन करेंगे जिनको देखलाने के लिए दो या अधिक दवाओं अथवा पदार्थों के मिश्रण की सहायता लेनी पड़ती है। पाठक गौर से पढ़ें।

(१) रूमाल अपने आप जले

जादूगर किसी तमाशाई से एक सफेद रूमाल मांगता है। वह उसे गायब करने के लिए ऊपर हवा में फेंकता है। मगर वह गायब नहीं होता। वह उसको बायें हाथ में लपक लेता है। जादूगर कहता है कि यह रूमाल मेरा हुक्म नहीं मानता। मैं इसे जलाये देता हूँ। तमाशाई हैरत से देखते हैं कि बायें हाथ के रूमाल में से आग की चिनगारियाँ निकल रही हैं और रूमाल जल रहा है। जब रूमाल जल जाता है तो वह फिर से पैदा कर देता है।

यह खेल वास्तव में बड़ा दिलचस्प है। मगर इस खेल को दिखलाने में जादूगर को अपने रूमाल से हाथ धोना पड़ता है। क्योंकि जलने वाला रूमाल वास्तव में उसी का होता है।

जादूगर रूमाल लेकर जब मेज़ की तरफ जाता है तो वह मांगा हुआ रूमाल जेब में रख लेता है और अपना तैयार किया हुआ रूमाल हाथ में ले लेता है। हाथ की सफाई से यह काम कुछ मुश्किल नहीं है जादूगर वाला रूमाल मलमल का ही होना चाहिए। रूमाल को इस तरह से तैयार किया जाता है कि पहले एक कटोरे में नाइट्रिक और सलफ्योरिक एसिड सम-भाग लेकर मिलाओ और उसमें रूमाल को एक डोब देकर निकाल

चित्र नं. ४३

लो। फिर उसको साफ पानी में डाल दो। बारह घण्टे तक पानी में पड़ा रहने दो। पानी कई बार बदल देना चाहिये। जब समझो कि रूमाल में से एसिड सारा धुल चुका है तो उसको फिर सुखा कर रख लो।

अब एक दूसरा मसाला और तैयार करो। शुगर और क्लोरेट आफ पोटाश दोनों को बराबर-बराबर लेकर अलहदा-

अलहदा बारीक पीसकर मिला लो। सलफ्योरिक एसिड की एक ट्यूब, जो सुई जैसी होती है और बढ़िया जादू का सामान बेचने वाली दूकान से इसी गरज से बेची जाती है, थोड़े-से पिसे हुए मसाले सहित एक फ्लैश-पेपर में बन्द करो और उसको अपने बांयें हाथ की हथेली में छिपा लो ज्यादा अच्छा तो यह है कि बने हुए रूमाल की गोट में वह छिपाकर रख लिया जाये। खेल दिखाते समय हाथ के दबाव से ट्यूब तोड़ दी जाये तो सलफ्योरिक एसिड (गन्धक का तेजाब) दूसरे मसाले से छूते ही उसमें अग्नि पैदा कर देगा, जिससे फ्लैश-पेपर जल उठेगा और एक क्षण में रूमाल को भी जला कर खाक कर देगा। लोग यह तमाशा देख कर हैरान होंगे।

अब जादूगर असली रूमाल को जो उसकी जेब में रखा है अथवा उसको मेज पर लाकर रख दिया है, किसी ढंग से जिसे वह अच्छा समझे निकाल कर दर्शक को दे सकता है।

(२) जादू का रूमाल

जादू के इस खेल को यदि तमाशे के अन्त में दिखाया जाये तो अच्छा होगा।

जादूगर अपनी जेब से एक रूमाल निकाल कर तमाशाइयों को देखने-भालने के लिए देता है और वह लोग उसकी जांच करके वापस कर देते हैं। रूमाल खाली है जादूगर रूमाल को दो किनारों से टांग देता है और उस पर किसी तरह का सैंट Scent या सुगन्धि छिड़कता है। तमाशाई आश्चर्य से देखते

हैं कि रूमाल पर धीरे-धीरे रंगीन अक्षर उभरते आ रहे हैं। उस पर 'तमाशा खत्म' शब्द लिखा हुआ देखकर सब लोग चकित रह जाते हैं। यदि रूमाल को दर्शकगण फिर जांच करना चाहें तो बेखटके रूमाल उनके हाथ में दे दीजिए। उस पर सिवाय 'तमाशा खत्म' शब्द के और वे लोग कुछ न पायेंगे।

इस जादू का सारा भेद है मिस्ट्री में छिपा हुआ है। पहले आप गर्म पानी में पोटाश फेरोसियानाइड Potassium Ferrocyanide डालकर सोल्यूशन Solution तैयार करें। अब आप किसी सफेद रूमाल को किसी बोर्ड या तख्ती पर बिछा कर उसके चारों कोने आलपिन से अटका दें ताकि रूमाल चौरस होकर इधर-उधर खसक न सके। अब आप किसी छोटी कूची से उस रूमाल पर 'तमाशा खत्म' सुन्दर अक्षरों में लिखें।

जादूगर अपनी इच्छानुसार रूमाल पर बजाय 'तमाशा खत्म' शब्दों के कुछ और भी लिख सकता है जैसे 'सलाम' 'नमस्ते', 'गुडबाई' या 'गुड नाइट' Good bye, Good Night इनमें से कोई भी शब्द लिखने के बाद रूमाल को छाया में सुखा लो। आप देखेंगे कि रूमाल पर किसी तरह का निशान नहीं है। सारे अक्षर गायब हैं और न रूमाल पर किसी तरह का चिन्ह ही दिखाई देता है। अब आप एक हल्का सोल्यूशन गर्म पानी और सल्फेट आफ आयरन Sulphate of Iron को तैयार करें। यही आपका वह सैन्ट है जिसे छिड़कने से रूमाल पर लिखे हुए नीले अक्षर उभर आयेंगे।

उसे देखने से ऐसा मालूम होगा जैसे रुमाल पर गहरी नीली स्याही से लिखा गया है, मगर यह रंग ऐसा नहीं है जो छूट न सके। खेल खत्म हो जाने पर लिखे हुए रुमाल को पानी में डाल दें और उसमें कुछ बूंदें सलफ्योरिक एसिड Sulphuric Acid की डाल दें। इस पानी में रुमाल को मल कर धोने से रुमाल बिल्कुल साफ हो जायेगा।

कैमिस्ट्री (रासायनिक-क्रिया) के जानने वाले इन नीले अक्षरों के सिवाय और भी कई तरह के रंगों के अक्षर रुमाल पर दिखला सकते हैं। जैसे Potassium Thiocyanate पोटाशियम थ्योसियानेट को गर्म पानी में मिलाकर सोल्यूशन तैयार किया जाये और उससे यदि रुमाल पर लिखा जाये तो गहरे लाल रंग के अक्षर उभरेंगे। इस सोल्यूशन के अक्षर भी सूखने पर गायब हो जाते हैं और जब सल्फेट आफ आयरन का सोल्यूशन छिड़का जायेगा तो वह लिखे हुए अक्षर गहरे सुर्ख रंग के रुमाल पर उभर आयेंगे। लोग देखते ही चकित रह जायेंगे।

(३) पानी में बतख तैरे

मोम की एक ऐसी बतख बनवाओ कि जो भीतर से खोखली हो उसकी पूंछ में एक सूराख रहने दो। इस छेद के द्वारा बतख के अन्दर खूब बारीक पिसा हुआ नमक भर दो। अगर इस बतख को तमाशाइयों के सामने पानी में छोड़ा जायेगा तो वह फौरन ही पानी में डूब जायेगी और थोड़ी देर बाद जब

नमक पानी में गलकर एक दम घुल जायेगा तो वह ऊपर निकल करतैरनेने लगेगी। तमाशाई यही समझेंगे कि वह गोता मार कर निकली है।

(४) ग्लास में धुआँ पैदा हो

जादूगर कहता है कि मैं सिग्रेट पीता हूँ और धुएं को दो ग्लासों के अन्दर बन्द किये देता हूँ। यह कहकर वह सिग्रेट पीता है। दोनों ग्लासों को एक दूसरे पर रख देता है। लोग आश्चर्य से देखते हैं कि दोनों ग्लासों के अन्दर धुआँ पहुँच गया है। लोग खुश होते हैं।

इसका रहस्य यह है कि शीशे के दो ग्लास लेकर एक के भीतर नमक का तेजाब लगा लो और दूसरे के भीतर शोरे का तेजाब लगा लो। फिर दोनों को छाया में सुखा कर रखलो। जब एक ग्लास के मुँह पर दूसरे ग्लास का मुंह लगाकर एक-दूसरे के ऊपर रक्खा जायेगा तो उसमें से धुँआ पैदा होकर दोनों ग्लासों में भर जायेगा। लोग उस समय यह समझेंगे कि यह जादूगर की सिग्रेट का धुआँ इन दोनों ग्लासों के अन्दर पहुँच गया है।

इन्द्रजाल के खेल

(१) शराब का दूध बनाना

आम का बौर (फूल) सुखाकर उसे पीसकर अपने पास रख लो। शराब में जिस समय यह बौर का पाउडर डाला जाएगा, तो उसका रंग ठीक दूध के समान हो जाएगा।

(२) नींबू से रक्त निकले

कटहल के अर्क से छुरी को भिगोकर सुखा लो। उस छुरी से यदि नींबू काटा जाएगा अथवा उस छुरी को नींबू के भीतर घुसेड़ा जाएगा तो छुरी पर लाल लाल रक्त के समान दिखलाई देगा। क्योंकि नींबू का रस और कटहल का रस मिलने पर दोनों रक्त की तरह लाल हो जाते हैं। तमाशाई देख कर आश्चर्य करने लगेंगे।

(३) पानी का दूध बनाना

(१) अरण्ड के बीज पीस कर एक बर्तन के भीतर उसका

लेप कर दो और सुखा कर उसे अपने पास रख लो। फिर अब उस बर्तन में पानी डालोगे तो वह दूध के समान हो जायेगा।

(२) एक बारीक मलमल के टुकड़े को दूध में भिगोकर छाया में सुखा डालो। इसी प्रकार सात बार करो। फिर उसे कपड़े की डोलची के भीतर लगाकर पानी निकालने के लिए डोलची को कुंए में डालो। डोलची में भरा हुआ जो पानी निकलेगा वह दूध के समान होगा।

(३) अनबुझे चूने का पानी किसी बोतल में भर दो। जितनी उसमें फूंक (हवा) लगेगी, उतना ही उस पानी का रंग दूध जैसा सफेद होता चला जायेगा।

(४) रूमाल में आग लगाना

(१) कपूर के अर्क में किसी रूमाल को भिगोकर सात बार छाया में सुखा लो। फिर तमाशाइयों के सामने उसमें आग लगाकर फेंक दो। जब तक उसमें कपूर का अर्क बाकी रहेगा वह बराबर जलता रहेगा। इसके बाद उसे बुझा दो, उसमें कोई चिह्न तक भी न रहेगा।

(२) घीगुवार के रस में सात बार रूमाल को भिगो कर छाया में सुखा डालो। फिर जब तमाशा दिखाना हो तो इसमें आग लगा दो. रूमाल कदापि नहीं जलेगा।

(३) शराब या स्प्रिट में रूमाल भिगोकर सुखा डालो जब इसमें दिया सलाई दिखाई जायेगी तो मसाला जल जाएगा मगर रूमाल को जरा भी आंच न आ पायेगी जादूगर को इस बात

का ख्याल रखना चाहिए कि मसाला जल चुकने पर रुमाल को फौरन बुझा दे।

(४) अण्डे की सफेदी और फिटकरी को मिलाकर उसमें रुमाल भिगोकर सुखा डाले, फिर उसे नमक के पानी से धोले सूख जाने पर अगर आग लगाई जाएगी तो रुमाल न जलेगा।

(५) फूलों का रंग बदलना

(१) कनेर का लाल फूल गंधक की धूनी देने से सफेद हो जाता है। फिर अगर उसे गुड़ या गंधक और बताशों की धूनी दी जाए तो वह असली रंग में बदल जाएगा।

(२) गुलाब का लाल फूल अगर गंधक के धुंए में रक्खा जाए तो वह नीला हो जाएगा।

(३) ईथर और एमोनिया के सौल्यूशन में सफेद रंग के फूल यदि डुबाये जायें तो उनका रंग गुलाबी हो जाएगा और गुलाबी रंग के फूल डुबाने से वह नीले रंग के हो जायेंगे।

(६) जादू का दीपक बनाना

समुद्र फेन और गंधक पीसकर उसकी बत्ती बनावें अर्थात् रुई की बत्ती को उसमें खूब अच्छी तरह लपेट लें। फिर दीपक में तेल भर कर बत्ती डाल दें और माचिस से उसे जला दें। कितनी भी तेज वर्षा अथवा आंधी चलती हो, पर वह दीपक नहीं बुझेगा।

(७) हाथ पर आग रखना

नौसादर, पारा और घीगुवार का गूदा मिला कर हाथ पर खूब अच्छी तरह इसका लेप कर लो। जब सूख जाये तो जलता हुआ अंगारा पकड़ लो, हाथ नहीं जलेगा।

(८) सिर पर आग रखना

आटे की टिकिया बनाकर उसे सुखा लो और फिर उसे काजल से रंग लो। फिर किसी ऐसे आदमी के सिर पर जिसके खूब बाल हों; टिकिया रख कर ऊपर से टोपी पहना दो। तमाशे के वक्त टोपी उतार कर एक छोटा सा चूल्हा या अंगीठी उसके सिर पर रखो और उसमें कोयले की आँच भर दो। सिर पर दहकते हुए अंगारे या जलती हुई आँच देखकर लोग ताज्जुब करेंगे। थोड़ी देर बाद उसे उतार कर रख दें।

(९) जादू का सांप

(१) सांप की केंचली और रुई की बत्ती बनाकर मिट्टी के तेल में भिगो कर तर करलो और इस बत्ती को मिट्टी के तेल वाले दीपक में जलाओ तो धुआं सांप जैसा निकलेगा।

(२) नाइट्रेट आफ पोटाश, बाइ केमिक आफ पोटाश और नाइट शुगर तीनों को सम-भाग में पीसकर एक कागज की नली में भर दो और उसे माचिस से जला दो। धुएँ को देखकर सांप का-सा धोखा होगा। इस खेल को देखकर सब लोग चकरा जाते हैं।

(१०) मुख में आग रखना

अकरकरा और नौसादर सम-भाग लेकर उसे खूब अच्छी तरह मुंह में चबा कर ऊपर से कुल्ला कर लो। फिर एक दहकता हुआ कोयला होठों को बचा कर मुँह के अन्दर रख लो, जीभ तक छुई जाये तो कोई हर्ज नहीं। थोड़ी देर बाद उस दहकते हुए अंगारे को निकाल कर मुँह के बाहर फेंक दो।

(११) दिन में तारे दिखाई दें

(१) सफेद सुरमा लेकर अगस्त के फूलों के रस में पांच दिन तक घोट कर सुरमा तैयार करें। इस सुरमे को आँख में लगाने से दिन के समय तारे दिखाई देंगे।

(२) बालक यदि निरन्तर सौंफ खाये तो उसे कुछ दिनों में दिन के समय तारे दीखने लगेंगे।

(१२) आग पर चलना

(१) नौसादर, पारा और घीगुवार का गूदा मिलाकर यदि पांव के तलवों में लेप कर लिया जाये तो दहकते हुए अंगारों पर चलने से पांव नहीं जलेंगे। परन्तु थोड़ी देर बाद उतर जाना चाहिये।

(२) केले का रस और मेंढक की चर्बी दोनों को पका कर तलवों में इसका लेप करें। जब तलवे सूख जावें तो जलते हुए कोयलों पर बेधड़क चले जायें, पांव नहीं जलेंगे।

(१३) पेड़ से अग्नि बरसे

पीपल की लकड़ी के कोयले पीसकर पोटली में बांधो और उसे पेड़ पर लटका दो। पोटली के नीचे सूराख करके उसमें आग लगा दो तो पेड़ में से आग की चिनगारियां बरसती हुई दिखलाई देंगी। लोग आश्चर्य से देखते रह जायेंगे।

(१४) शीशा चबाना

शीशे के टुकड़े आग में तपाकर अदरक के रस में बुझाओ और ऐसा सात बार करो। अन्त में दिन भर अदरक के अर्क में पड़े रहने दो। जब टुकड़े सूख जायें तो इन्हें दांतों से चबाओ। दांत या मसूड़ों को कोई नुकसान न पहुँचेगा, लेकिन रस पेट में न जाये।

(१५) अण्डा नाचे

अण्डे में सूई से छेद करके उसे खाली कर लो उसमें पारा भर कर सूराख गोंद और खड़िया मट्टी से बन्द कर दो। अब यदि इस अण्डे को भूभल या तेज धूप में रखा जायेगा तो नाचने लगेगा।

(१६) अंगारे चबाना

वन के वृक्षों के कोयलों को जला लो और मुंह में नौसादर और अकरकरा खूब अच्छी तरह चबाने के बाद उन अंगारों को मुंह में रख कर चबा डालो तो मुंह नहीं जलेगा।

(१७) आम पैदा करना

आम की शुद्ध गुठली (जूठी न हो) को थूहड़ या दुग्धि के

दूध में भिगोकर उसे सुखा डालें और इसी प्रकार इक्कीस बार करें यानी भिगोकर छाया में सुखा लें। फिर उस गुठली को मट्टी में दबा कर पानी के छींटे मारें और कपड़े से ढक दें। थोड़ी देर में अंकुर फूट आयेंगे।

(१८) आग अपने आप जले

(१) बिना बुझा हुआ चूना और फासफोरस मिलाकर दोनों को एक बोतल में भर दो या कपड़े में बांध लो। जब आग जलानी हो तो पानी के छींटे मारो। आग उठेगी।

(२) ऊंट की विष्ठा (मेंगनी) जला कर उसे शहद में बुझा लो और सुखाकर अपने पास रख लो। जब आग जलानी हो तो मेंगनी तोड़कर हवा में रख दो, आग जलेगी।

(१९) पानी को जमाना

(१) एक घड़े में गर्म पानी भरकर उसमें नमक और बर्फ (पानी का) डाल दो। कुछ ही देर बाद घड़े का सारा पानी बर्फ की तरह जम जायेगा।

(२) ताल मखाना पीसकर दूध में डालने से दूध जम जायेगा और यदि ताल-मखाना पीसकर पानी में घोल दिया जाये तो थोड़ी देर में पानी भी जम जायेगा।

नोट—इसी प्रकार कुछ अंग्रेजी दवाइयाँ भी हैं जिनके डालने

से पानी और दूध थोड़े ही समय में जमाया जा सकता है। उन सबका वर्णन यहां करना व्यर्थ होगा।

(२०) पानी में पत्थर तैरे

बेर की गुठली, आम की गुठली, लोमड़ी और खरगोश की विष्ठा इन सब को पीसकर लेप तैयार करे और पत्थर पर लेप कर उसे छाया में सुखा लो। अब अगर यह पत्थर पानी में छोड़ा जाएगा तो डूबेगा नहीं, तैरने लगेगा। मगर लेप रविवार के दिन तैयार करे।

(२१) चूल्हा बाँधने का तन्त्र

(१) शनिवार या रविवार को जब अमावस्या पड़े तो तुलसी की लकड़ी जलाकर उसका कोयला बनाले और उसे गधे के पेशाब में बुझाकर अपने पास रख ले। जिस भट्टी या चूल्हे में इन कोयलों को छोड़ दिया जायेगा, उसमें आग नहीं जलेगी।

(२) अंजीर की लकड़ी मेंढक की चर्बी का लेप कर चूल्हे में गाड़ दो। जब तक वह लकड़ी उस चूल्हे के अन्दर गड़ी रहेगी, तब तक चूल्हे मे आग न जलेगी।

(२२) आग बांधने का तन्त्र

हुलहुल की लकड़ी छपकली की चर्बी पीसकर गोली बना लो और उसे चूल्हे या भट्टी में गाड़ दो, तो जब तक वह गोली वहां से न हटेगी, आग नहीं जलेगी।

(२३) चूहे भगाने का यन्त्र

(१) धमासा का जल चूहे पर डाल दो तो घर के सब चूहे भाग जायेंगे।

(२) एक चूहे को पकड़ कर उसे नीला रंग करके छोड़ दो तो उसे देखते ही सब चूहे भाग जायेंगे।

(३) ऊँट के दाहिने पांव के बालों की धूनी घर में देने से सारे चूहे भाग जायेंगे।

(४) समुद्र खार की गोलियाँ बनाकर चूहे के बिलों के पास डाल दो तो घर में एक भी चूहा न रहे।

(२४) सांप कीलने का मन्त्र

निम्नलिखित मन्त्र को श्मशान में जाकर शिवरात्रि की तमाम रात जाप करके इसे सिद्ध करे। फिर किसी सांप को चलता हुआ देखकर एक कंकरी उठा सात बार इस मन्त्र को पढ़कर उसे अभिमन्त्रित कर सांप पर मारे तो सांप का चलना बन्द हो जाये।

"ओं नमो भगवते तक्षराजाय शेषनागाय
बजरी बजरी आस कीलूं पास कीलूं मेरा
कीला कभी न छूटे गुरु गोरखनाथ की शक्ति अपार।"

(२५) बिच्छू पैदा हों

गोबर और दही मिलाकर एक जगह रख दो। उसमें जहरीले बिच्छू पैदा हो जायेंगे।

बोतल में अण्डा

अंगूर के तेज सिरके में मुर्गी का बड़ा अण्डा डाल दो। आठ दस रोज़ उसी में पड़े रहने से अण्डे की सख्ती जाती रहेगी। उस अण्डे को लचा कर बोतल में धीरे से उतार दो और फिर उसमें पानी भर दो तो अण्डा फूल कर पहले जैसा ही हो जायेगा।

(२७) बताशे पानी में न गलें

बताशों को मोम के तेल में जबकि वह गर्म हो जाये, डोब देकर अपने पास रक्खो। जब ज़रूरत पड़े तो इन बताशों को पानी में डाल दो, ज़रा भी न गलेंगे।

(२८) अण्डा नाचे

मुर्गी के अण्डे में एक छोटा-सा सूराख कर उसका ज़र्दी बाहर निकाल दो और सूराख को गोंद और मुलतानी मिट्टी से बन्द कर दो। यदि इस अण्डे को फव्वारे में से निकलती हुई पानी की धारों पर रख दिया जाये तो अण्डा ऊपर नीचे, इधर-उधर खूब नाचे, पर नीचे नहीं गिरेगा।

(२९) बोतल में आग जले

यदि किसी शराब की बोतल में फास्फोरस की एक डली रखकर उसे अन्धेरी जगह में ले जाकर रख दिया जाये तो वह जलती हुई दिखाई दे। लोग देखकर ताज्जुब करें।

(३०) गुलाब का फूल पैदा हो

मदारी अपने झोले में से एक गुलाब का फूल और एक छुरी निकालता है। गुलाब का फूल रेशम का बना हुआ होता है। वह उस गुलाब के फूल को गायब कर देता है और फिर चाहे जिस तमाशाई के कोट या सिर आदि पर वह उस फूल को निकाल कर दिखाता है।

यह भेद बहुत मामूली है। छुरी भीतर से खोखली होती है। और नोक पर एक बारीक-सा सूराख होता है। छुरी के भीतर स्प्रिंग का तार होता है जिसके एक सिरे पर एक रेशम का फूल लगा होता है। दूसरा सिरा छुरी के दस्ते पर लगे हुए बटन से सटा होता है। बटन के दबाने से छुरी की नोक में से फूल बाहर निकलता है और छोड़ने से फूल छुरी के अन्दर घुस जाता है। अतएव मदारी (बाज़ीगर) के लिए अब यह बहुत आसान है कि छुरी की नोक चाहे जिस तमाशाई के कोट, सिर या हाथ पर रखकर चाहे जब फूल निकाल सकता है। इसी प्रकार चाहे जिस तमाशाई के हाथ पर से फूल गायब करके फूल की चोरी लगा सकता है।

पहली बार वह फूल और छुरी को अलग-अलग दिखाता है। वास्तव में दोनों चीजें अलहदा-अलहदा होती हैं। उस फूल के जोड़ का एक दूसरा फूल छुरी के भीतर तार में लगा होता है।

(३१) चुटकी से रुपये पैदा और गायब हों

आपने अक्सर देखा होगा कि मदारी अपने बायें हाथ की

हथेली पर मट्टी की जरासी चुटकी डालता है और उसको सीधे हाथ में लगी हुई लकड़ी की रगड़ लगाकर रुपया बना देता है। इसी तरह से वह कई रुपये बना डालता है। इसके बाद एक २ कर सबको उड़ा देता है।

इसी छोटी-सी किताब के पढ़ने पर इस प्रकार की छोटी मोटी रहस्य की बातें समझने में देर नहीं लग सकती। केवल मदारी का बड़ा सा साफा और हाथ में थामी हुई जादू की छड़ी सलामत चाहिये।

जादूगर के पास जितने रुपये होंगे, उतने ही रुपये खेल में वह पैदा कर सकता है। यह सबके सब रुपये उसकी मोटी और भारी पगड़ी में छिपे रहते हैं, जिन्हें वह सफाई से निकालता है।

हाथ की लकड़ी जिसे रगड़ कर वह रुपये पैदा करता है, एक बालिश्त के करीब लम्बी और काफी मोटी होती है। रुपया सिर की पगड़ी से निकालने के बाद सीधे हाथ की हथेली और लकड़ी के बीच में छिप जाता है और बायें हाथ की हथेली पर वहीं से पैदा हो जाता है।

(३२) लड़का सांप बन जाये

पंजाब के मदारी अक्सर इस खेल (ट्रिक Trick) को बाजारों में दिखलाया करते हैं।

मदारी एक लकड़ी के टोकरे में अपना एक आदमी बैठा देता है। आदमी के बैठने की जगह से टोकरे के मुंह में इतनी

जगह नहीं रहती कि दूसरा आदमी और बैठ सके। मदारी कहता है कि यह आदमी टोकरे में गायब होता है और फिर सांप बनकर लोगों को ताज्जुब में डाल देता है।

आदमी को या किसी लड़के को टोकरे में बैठाकर ऊपर से कपड़ा डालकर वह उसे ढक देता है। मगर फिर भी आदमी उस के अन्दर बैठा हुआ मालूम देता है यकायक कपड़ा टोकरे के मुँह पर जा पहुँचता है और उसमें बैठा हुआ आदमी या लड़का गायब हो जाता है। मदारी उस टोकरे के मुँह में जो कपड़े से ढका हुआ है फिर बैठकर दिखला देता है कि उस टोकरे के अन्दर अब वह आदमी नहीं है। मदारी उस टोकके के मुँह में से निकलता है और वह कहता है कि वह आदमी सांप बन गया है। यकायक कपड़े में से सांप अपना मुँह निकाल कर फुंकार मारता है। तमाशाई भयभीत हो उठते हैं। मदारी सांप को ढक देता है। फिर वह आदमी या लड़का जो टोकरे में गायब किया गया था टोकरे में से सही सलामत वापस निकलता है।

इस खेल का रहस्य बहुत ही साधारण है। एक बड़ा सा ऐसा टोकरा बनवाओ, जिसका मुँह तो छोटा हो मगर पेट बड़ा हो। मुँह में केवल एक आदमी के बैठने की गुंजायश हो मगर पेट में इतनी जगह हो कि आदमी अर्द्ध चन्द्राकार में लेट सके। बीच में जगह खाली रहनी चाहिये। क्योंकि मदारी उस में बैठकर दिखाता है कि वह खाली पड़ा है।

जो आदमी या लड़का टोकरे में बैठकर गायब किया जाता

है उसके पास एक स्प्रिङ्गदार तार का बना हुआ सर्प होता है कोई-कोई असली सांप को कमर में लपेट कर ले जाता है। भीतर लेटा हुआ आदमी स्प्रिङ्गदार तार के सांप को या असली साँप को टोकरे के मुँह में से बाहर निकालकर दिखलाता है और सांप के फुंकारने की आवाज अपने मुंह से निकालता है, जिसके कारण तमाशाई लोग भयभीत हो उठते हैं।

(३३) मोमबत्ती को पानी से जलाना

लोगों की आंखों से ओझल करके पानी के ग्लास के किनारे के ऊपर थोड़ा सा गन्धक चिपका दीजिये। और जो मोमबत्ती अभी बुझ चुकी हो, उसे उसके निकट ले जाइये मोमबत्ती में अभी जो गर्मी बाकी है उस के असर से गन्धक जल उठेगी और फिर जल उठेगी। देखने वाले यही समझेंगे कि मोमबत्ती को पानी से जलाया गया है और यह देख कर वे लोग आश्चर्यचकित रह जायेंगे।

अष्टम खण्ड

अद्भुत खेल

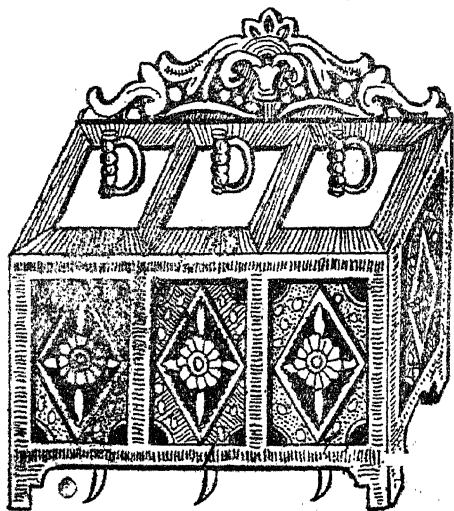
(१) लड़का गायब करना

यह खेल अद्भुतआश्चर्यं जनक होने के साथ-साथ मनो-रंजक भी काफी है। इस को देखने वाले तमाशाइयों में अगर कोई चालाक-चतुर व्यक्ति भी होगा तो वह भी दंग रह जाएगा।

एक अत्यन्त खूबसूरत बक्स के अन्दर जादूगर अपने सहकारी को लिटाता है और फिर वह इस बक्स को बन्द कर देता है। बक्स के ऊपर के ढक्कन में तीन सुराख हैं। [illegible] से वह एक-एक तलवार बक्स में घुसेड़ता है। उन तलवारों की नोक बक्स के नीचे तक पहुँच कर सूराख से बाहर निकल आती है। थोड़ी देर बाद बक्स को खोला जाता है तमाशाई उस बक्स को खाली देखकर स्तम्भित रह जाते हैं। सहकारी जो बक्स के अन्दर बैठाया गया था, गायब हो जाता है।

इस खेल को दिखाने के लिए जो बक्स तैयार किया जाता है वह बड़ा सुन्दर, मजबूत और चित्ताकर्षक बनाया जाता है, ताकि दूर से ही लोगों का ध्यान अपनी ओर आकृष्ट कर ले। यहाँ उस

का चित्र दिया जाता है। पाठक इसे देखकर अन्दाज़ा लगा सकेंगे कि यह काफी लम्बा, चौड़ा और बड़ा होता है, ताकि जादूगर का सहकारी आसानी से इसमें लेट सके। इसकी लंबाई कम से कम साढ़े पाँच फिट से कम न होनी चाहिए। ऊपर के ढक्कने में तीन सुराख हैं, जो इतने बड़े होते हैं जिनमें से होकर तलवार आर-पार आसानी से जा सके। ढक्कन के ऊपर के सुराखों पर तलवारों की मूठें दिखाई पड़ रही हैं। इन सुराखों

चित्र नं० ४४

के ठीक सामने नीचे के पैंदे में तीन सूराख हैं, जिनमें से होकर तलवारों की नोक पार निकल गई है। बक्स के नीचे या तो पाए लगे होते हैं या स्टेज पर लाने के बाद उसके नीचे ईंटें रख

कर थोड़ा ऊँचा कर दिया जाता है, ताकि तलवारों की नोक साफ दिखाई पड़ सके।

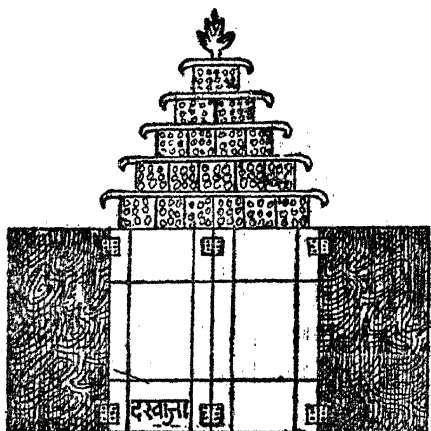
यह बक्स चारों तरफ से नक्काशी और रंग आदि करके खूबसूरत बना दिया जाता है। इसके भीतर चारों ओर के पर्दे कब्जों से जड़े हुए होते हैं। इसका अलग हिस्सा खुल जाता है और पर्दा जमीन तक आ जाता है। इसी तरह बक्स का पिछला पर्दा भी पीछे गिर जाता है।

बक्स के नीचे की तह में दो पैंदे होते हैं। ऊपर वाली तह से एक पतली-सी जंजीर लगी होती है। जब पीठ वाला पिछला पर्दा पीछे गिरता है तो यह ऊपर वाली तह पीठ वाले पर्दे की जगह ले लेती है और नीचे की तह जिसमें तीन सूराख ऊपर के ढक्कन के सूराखों के ठीक सामने होते हैं, असली पैंदा बन जाती है यही इस बक्स की कारीगरी है।

यह बक्स स्टेज पर लाने के बाद पर्दे से मिला कर रखा जाता है टंगा हुआ पर्दा भी रहस्य से खाली नहीं होता। इस लिए इसका भी थोड़ा-सा हाल लिख देना जरूरी है।

यह पर्दा जो देखने में साधारण पर्दा मात्र दिखलाई पड़ता है, मगर हरे रंग की मोटी बनात का बना हुआ होता है। बाहर सुनहरी रंग की नक्काशी की हुई होती है। इसके चित्र भी यहां दिए जाते हैं। इसे गौर से देखिए। इसके नीचे के खाने में दर-वाजा बना हुआ है। लकीरें सब सुनहरी हैं। यह पर्दा चुहेरा यानी चार पर्त्त का होता है। बक्स के ऊपर का ढक्कन खोलकर

जादूगर अपने सहकारी को इसमें घुस कर लेट जाने का हुक्म

चित्र नं० ४५

देता है। फिर वह ऊपर का ढक्कन बंद कर देता है। तमाशाइयों को यह दिखाने के लिए कि बक्स के अन्दर उसका असिस्टैन्ट सचमुच लेटा हुआ है वह बक्स के सामने का पर्दा भी खोल देता है। इसके बाद जादूगर ज्यों ही सामने वाला पर्दा बन्द करता है—असिस्टैन्ट बक्स के पिछले पर्दे को नीचे गिरा देता है और खुद लुढ़क कर कपड़े के पर्दे के पीछे चला जाता है। बक्स के पिछले पर्दे के गिरते ही बक्स के ऊपर वाली तह उठकर बक्स का पिछला पर्दा बना लेती है और ऊपर के ढक्कन वाले सूराखों में से आने वाली तलवारों की नोकों को नीचे की तह के सूराखों में दाखिल होने के लिए रास्ता छोड़ देती है। चीखने

पुकारने का अभिनय पर्दे के पीछे खड़ा हुआ असिस्टैन्ट करता है। इसके बाद जादूगर तलवारें निकाल लेता है और बक्स का अगला पर्दा खोलकर वह सबको दिखला देता है कि बक्स बिल्कुल खाली पड़ा है। उसके अन्दर से असिस्टैन्ट गायब होकर न जाने कहाँ चला गया है। जितने भी तमाशाई होते हैं सबके सब स्तब्ध रह जाते हैं।

(२) गेंद का गायब करना

जादूगर तमाशाइयों को एक काली गेंद दिखाता है। वह उस को यह जाहिर करने के लिए कि वह ठोस है मेज पर बजा कर दिखाता है। लोग उसे लोहे या किसी अन्य धातु की बनी हुई गेंद समझते हैं। जादूगर मेज पर गेंद रख देता है और उसे एक रूमाल से ढक देता है। फिर रूमाल से ढकी हुई गेंद को हाथ से उठाता और हवा में उड़ाता हुआ कहता है कि 'गेंद गायब!' रूमाल जमीन पर गिर पड़ता है लेकिन गेंद गायब हो जाती है।

जादूगर जिस गेंद को ठोस करके दिखलाता है और मेज के ऊपर ठोंक-ठोंक कर बजाता है वह न तो वास्तव में लोहे की गेंद होती है और न किसी अन्य धातु की। वह गेंद वास्तव में बहुत पतली रबर की बनी हुई होती है जो भीतर से बिल्कुल खोखली होती है। हवा भरकर उसे फुला लिया जाता है। जैसे जापानी रबर के फूकने होते हैं ठीक उसी प्रकार इस गेंद को भी समझना चाहिए। रूमाल के एक कोने पर आलपीन या सूई लगी होती है जिस समय जादूगर रूमाल से ढक कर गेंद उड़ाने

के लिए उसे उठाता है, उस समय सुई या आलपीन सीधे हाथ की दो उंगलियों के बीच छिपी होती है। हवा में उड़ाने की दशा में आलपीन की नोक गेंद में घुसेड़ दी जाती है और रूमाल जमीन पर फेंक दिया जाता है गेंद का अस्तित्व जाता रहता है। जादूगर रूमाल को जमीन पर उठाकर उसे हिलाता हुआ सब तमाशाइयों को दिखाता है कि गेंद का कहीं पता तक नहीं है और वह गायब हो चुकी है।

रबर का टुकड़ा और आलपीन जमीन पर पड़ी रह जाती हैं जो कि इतनी छोटी होती हैं कि उनकी तरफ जरा भी तमाशाइयों की निगाह नहीं जाती और न रात के समय खेल दिखलाने में वह दोनों चीजें इतनी दूर से नजर ही आ सकती हैं।

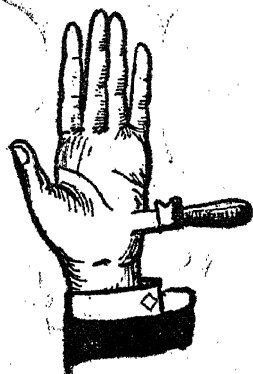
हां, एक बात और रही, जिसका बता देना जरूरी है। पाठक यह पूछ सकते हैं कि जब गेंद रबर की बनी हुई है और वह कोरा फूंकना मात्र है तो मेज पर बजाते समय आवाज कैसे पैदा हो सकती है? पाठक, इसका उत्तर यह है कि जादूगर उस वक्त हाथ की कलाई में किसी धातु का टुकड़ा इस प्रकार बांधे रहता है कि वह बजाते समय आवाज तो दे, पर किसी को दिखाई कदापि न दे। जादूगर उसी को बजाता है।

यह भी पूछा जा सकता है रबर के फूंकने या गेंद में सूई या आलपीन की नोक घुमाते ही उसमें 'फुस्स' अथवा 'फट' की सी आवाज होगी। यह ठीक है, मगर जादूगर आलपीन या सूई उस समय चुभाता है जब कि वह जोर से अपने मुख से 'गेंद

गायब !' शब्द का उच्चारण करता है। दोनों काम साथ-साथ होने के कारण गेंद की आवाज जादूगर की आवाज में दब कर शून्य में विलीन हो जाती है और तमाशाइयों को किसी तरह का सन्देह भी नहीं होता।

(३) अपनी बाहों को काटकर दिखाना

इसके लिए आपके पास दो चाकुओं का होना जरूरी है। इनमें से एक असली हो और दूसरा नकली। जब आप हथकंडे दिखाने लगें, असली चाकू को जेब में रख लें। नकली चाकू को लेकर अनजाने ढंग से अपनी कलाई पर मार कर उससे पार कर दीजिये। जैसा कि चित्र में दिखाया गया है, और स्पंज की सहायता से उस चाकू में रंग लगाकर ऐसा कर दीजिये जैसे कि इसमें खून लगा हो। अब वह ऐसा दिखाई देगा मानो आपने सचमुच ही उसे अपनी कलाई में मार कर अलग कर दिया है। इसी प्रकार इस चाकू की सहायता से आप नाक भी झूठ-मूठ काट कर दिखा सकते हैं। तमाशाई उस बनावटी खून को देखते ही आतंकित हो उठेंगे।

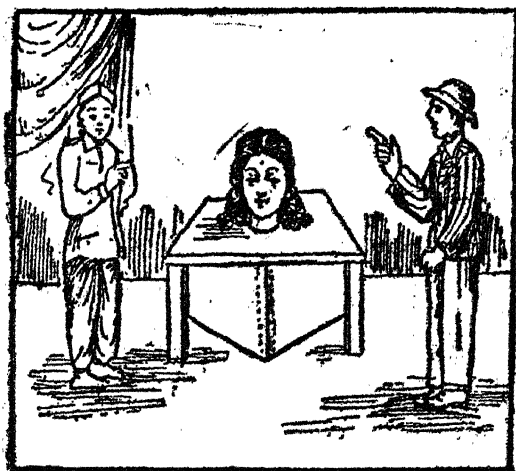
चित्र नं० ५६

(४) आपकी आज्ञा से चलती हुई घड़ी बन्द हो और फिर चलने लगे

देखिये, आप किस तरकीब से बेजान घड़ी को अपने अधीन करके उसे अपनी आज्ञा के अनुसार चलने पर मजबूर करते हैं। तमाशाइयों में से किसी एक को कहें कि वह एक घड़ी आप को दे। ध्यान रहे कि यह घड़ी चालू और ठीक हो, खराब या बिगड़ी हुई न हो। इसके बाद आप तमाशाइयों से कहें कि सबके सब वह लोग आपके चारों ओर घेरा बनाकर खड़े हो जायें। फिर उनमें से पहले आदमी को बुलाइये और घड़ी को उसके कान तक ले जाकर पूछिये कि क्यों साहब, घड़ी टिक-टिक करती है या नहीं? वह कहेगा—हाँ, चलती है। अपने हाथ की बाईं में चम्बक (मक्नातीस Magnate) का एक टुकड़ा छिपा कर रखिये। जब इसे घड़ी से छुआयेंगे तो वह बन्द हो जायेगी। दूसरे आदमी को बुलाकर पूछें। वह बतायेगा घड़ी बन्द है। अब आप मक्नातीस हटाकर तीसरे आदमी को बुलायें और पूछें, वह कहेगा कि घड़ी चालू है इसी प्रकार दो-चार बार करेंगे तो सब हैरान होकर आपकी तारीफ करेंगे।

(५) कटे हुए सिर का बातें करना

यह आश्चर्यजनक काम एक ऐसी मेज के द्वारा किया जाता है जिसके नीचे दो आइने ४५ डिग्री का कोण बनाते हुए ल

छिपे जाते हैं, जिसके पीछे साधक की पूरी देह छिप जाती है। आइनों को ऐसे ढंग से लगाया जाता है कि लोगों को बिलकुल भी

चित्र नं० ५१

सन्देह नहीं होने पाता। जब यह खेल पहली बार लन्दन में दिखाया गया तो दर्शक गण आश्चर्य-चकित होकर खड़े हुए देखते रह गये थे।

(६) कटे हुए सिर को हवा में उड़ाना

जादूगरों के जिन हथकण्डों ने तमाशाइयों को सदा आश्चर्य-चकित किया है और जिनके रोमांचकारी दृश्यों ने उनके शरीर में सनसनी पैदा कर दी है, उनमें से एक मानव-शिर का वायु-मण्डल में उड़ने का करतब भी है, जिसे देख कर सब दाँतों तले उंगली दबा लेते हैं।

यह सरासर गलत खयाल है कि यह सिर मनुष्य का न होकर किसी प्लास्टर अथवा मिट्टी का बना हुआ ढांचा मात्र है। ऐसा कदापि नहीं है। तमाशा बता देगा कि सिर मनुष्य का है, बोलने और चलने-फिरने वाले मनुष्य का। आइये, हम इसका रहस्योद्घाटन करके आपकी हैरानी दूर किये देते हैं सुनिये, स्टेज की बगलों और छत पर पर्दे लटका दिये जाते हैं। स्टेज के पीछे की तरफ ऐसे दो शीशे जिनका रुख तमाशाइयों की तरफ होता है। स्टेज के ठीक बीच में, जिसके चारों ओर एक-सा फासला होता है एक स्थिर कोण की सूरत में वह दोनों शीशे रख दिये जाते हैं। ये दोनों शीशे पर्दे के ऊपर अपना प्रतिबिम्ब डालते हैं। क्योंकि ये दोनों आइने एक ही मसाले और एक जैसी शक्ल के बने हुए होते हैं इसलिये उनके प्रतिबिम्ब की भी सूरत वहीं होती है जो स्टेज के पीछे बड़े पर्दे के ऊपर दिखलाई पड़ती है। दोनों में कोई भेद नहीं होता।

तमाशाई इस प्रतिबिम्ब को देखकर यह विश्वास कर लेते हैं कि उनकी दृष्टि स्टेज के पीछे बिना किसी रुकावट के जा रही है। शीशे की इस दीवार के पीछे जादूगर का असिस्टैन्ट (सहकारी) विराजमान होता है। निःसन्देह यह बात ठीक है कि उनके शरीर का सिर्फ वही हिस्सा तमाशाइयों को दिखलाई पड़ता है जो शीशे के ऊपर मौजूद होता है क्योंकि बाकी हिस्सा तो शीशे के नीचे ढका रहता है।

इसलिए सर परान (उड़ने वाला) वास्तव में वही है जो शीशे

के चौखटे से झांक रहा है। जो पर्दा प्रगट में उस सिर को थाम-ने के लिए लगाया जाता है वह शीशे के बाहर की तरफ एक बढ़िया तार के द्वारा लटकाया हुआ होता है। तमाशा दिखाने वाले को अपने आपको शीशे के कोणों से बाहर रखना चाहिए वरना उसका प्रतिबिम्ब शीशों पर पड़ने से काम खराब हो जाएगा और लोगों को शीशों के लगे रहने का पता चल जाएगा। साधक को चाहिए कि वह जब स्टेज पर खड़ा हो तो किनारों की तरफ Wings में खड़ा हो जब तमाशाइयों को कुछ समझा रहा हो तो शीशों के मध्य में खड़ा होकर बातें करे। इस प्रकार उसका प्रतिबिम्ब शीशे पर नहीं पड़ सकेगा और रहस्य छिपा ही रहेगा।

चित्र नं० ४८

(१)

(२)

नं १ व २ चित्रों को देखने से यह स्पष्ट हो जाती है कि पहले चित्र में सिर की ऐसी अवस्था दिखाई गई हैं जैसी कि तमाशाइयों को नजर आती है। दूसरे चित्र में जिस मनुष्य का सिर है उसकी वह अवस्था दिखाई देती है जो शीशे के पीछे है।

अन्तिम चित्र में वह मनुष्य ऐसी दशा में दिखाया गया है कि मानों वह शीशे में से देख रहा है।

(७) आदमी का सिर कटकर शरीर से एक गज के फासले पर एक तख्त में चले जाना

इस तमाशे को दिखाने के लिए बोर्ड, कपड़े और तख्त का इस प्रकार बनवाना जरूरी है कि उनमें से प्रत्येक में ऐसे सूराख हों जो बच्चे की गर्दन के लिए बिल्कुल फिट हों। बोर्ड दो तख्तों का होना चाहिए। तख्ते जितने बड़े हों उतने ही अच्छे हैं। प्रत्येक तख्ते के सिरे से आधे गज के अंदर एक सूराख होना चाहिए। ये दोनों सूराख ऐसे होने चाहियें कि अगर दोनों तख्तों को इकट्ठा किया जाये तो इनमें दोनों सूराख ऐसे बाकी रहें जैसे चौखटों की जोड़ी में हुआ करते हैं। ऐसे ही कपड़े के बीच में भी बोर्ड के सूराख जितना सूराख होना चाहिए। तख्त जिसके मध्य में भी उतना ही सूराख होगा, उसे ऐन उसके ऊपर रख देना चाहिए। इस बोर्ड के नीचे एक बच्चा होता है जो पालथी मार कर या उकड़ूं होकर बैठता है। चौखटे में बच्चे का सिर्फ सिर ही बोर्ड के ऊपर होना चाहिए। दृश्य को और भी अधिक भयंकर बनाने के लिए कोयलों की कड़छी में थोड़ी सी गन्धक डालकर उसे लड़के के सिर के पास ले जाएँ, ऐसा करने से लड़का अवश्य ही दो-तीन बार खांसेगा धुंआ उसकी नाक मुंह में घुस जायेगा। और उसका सिर चकराने लगेगा, वह मुर्दा-सा बन जायेगा।

अगर बच्चे के चेहरे पर थोड़ा-सा खून (लाल रंग) छिड़क दिया जाये तो यह दृश्य और भी डरावना बन जायेगा। लेकिन इसके लिए बच्चे को पहले से ही सिखा कर रखना बहुत जरूरी है। मेज के दूसरे सिरे पर जिसमें दूसरा सूराख बनाया गया है, उसमें पहले बच्चे के समान ही एक दूसरे बच्चे को जो कद व क़ामत में बिल्कुल पहले से मिलता-जुलता हो, इस तरह बैठा देना चाहिए कि उसकी सारी देह मेज पर हो और उसका सिर उस सूराख के द्वारा मेज के ऊपर उभरा हुआ रहे। यह सिर पहले वाले सिर के बिल्कुल सामने हो।

(८) उँगली की एक चोट से पत्थर को दो टूक करना

ऐसे दो पत्थर ढूंढो जो तीन से छः इंच तक लम्बे और डेढ़ से तीन इंच मोटे हों। एक पत्थर को जमीन पर सीधा (समतल) करके रख दो। उसका दूसरा सिरा ४५ डिग्री का कोण बनाता हुआ हो। दूसरे पत्थर के मध्य के ऊपर वह 'टी' T की शक्ल बना रहा हो और उसको एक छड़ी का एक इंच या डेढ़ इञ्च प्रमाण का एक टुकड़ा सहारा दिए हुए थामे हुए हो। अब अगर आप इस पत्थर के मध्य में कनिष्ठा उँगली की चोट भी लगायेंगे तो फिर यह दो टुकड़े हो जायेगा। पत्थर इस तरकीब से रखने चाहियें कि जरा-सा भी खसकने न पायें। लोग देखते ही ताज्जुब करने लगेंगे।

(९) चम्मच को चाय की प्याली में पिघला देना

दस तोला कांसी को कुठाली में डालकर गलने के लिए आग पर चढ़ा दो और जब यह पिघलने लगे तो इसमें ६¼ तोले सिक्का और ३¼ तोले टीन भी मिलाकर तीन चीजों को गला डालो। अब आपके पास यह एक ऐसी धातु का संमिश्रण तैयार हो गया कि जो गर्म पानी में भी हल हो सकती है। इस धातु को सलाखों की सूरत में ढाल लो और फिर सुनार को कहो कि उस धातु से वह चाय के चमचे तैयार कर दे। खेल दिखाते समय एक तमाशाई को देकर कहें कि उस चम्मच को वह चाय के प्याले में डालकर चीनी घोले। सब तमाशाई यह देखकर हैरान होंगे कि चम्मच गर्म पानी में जाते ही पिघल गया है।

(१०) लकड़ी के कोयले को सोना बनाकर दिखाना

सवा तोले प्रमाण में सोने के पानी को आप एक जवी शराब के गिलास में डालिए और उसमें आप लकड़ी के एक बहुत साफ कोयले का टुकड़ा डुबो दीजिए। एक गर्म जगह में इस गिलास को सूरज की किरणों में रख दीजिए। आपके देखते ही देखते सूरज की किरणें उस कोयले के टुकड़े पर सोने का कोट पहना देंगी। फिर उसे आप एक चिमटी से पकड़ कर बाहर निकाल लीजिए और सूखे हुए दूसरे गिलास में रख दीजिए। सब यही समझेंगे कि कोयला सोना बन गया है।

(११) लिखा हुआ बिजली की तरह चमके

गन्धक का एक टुकड़ा लीजिए। फिर एक मोमबत्ती जलाइए और उसकी रोशनी में एक पुती हुई (कलीदार) सफेद और साफ दीवार पर कोई शब्द, वाक्य, कविता या चित्र बनाइये। मोम-बत्ती को कमरे से हटा लीजिए और तमाशाइयों का ध्यान उस लिखी हुई चीज की तरफ आकर्षित कीजिये जो दीवार पर लिखी गई है। जिस-जिस भाग को गन्धक ने छुआ हुआ होगा, वह बिल्कुल चमकने लगेगा और उससे सफेद धुआं या भाप सी उड़ती हुई दिखाई देगी। गन्धक को बड़ी सावधानी से इस्तेमाल करना चाहिए उसे ठण्डे पानी के बर्तन में अक्सर भिगोते रहना चाहिए। नहीं तो बराबर रगड़ खाने से उसमें चिनगारियां पैदा हो जायेंगी और उससे जादूगर को नुकसान पहुँचने का डर है।

(१२) सुई पानी के ऊपर तरे

एक थाली में थोड़ा-सा पानी डालिए। इसके बाद उसके ऊपर एक सुई बहुत हल्के हाथ से बड़ी सावधानी से फेंक दीजिए सुई पानी पर बहती दिखाई देगी।

(१३) रूमाल आग में न जले

अण्डों की सफेदी और फिटकरी को आपस में हल करके उसमें रूमाल को तर कर लें और इसके बाद उसे नमक और पानी से धो डालें। सूख जाने पर यह रूमाल जरा सा भी आग में नहीं जलेगा।

(१४) तमाशाइयों को जिन या भूत दिखाने

एक हिस्सा गन्धक और छः हिस्सा जैतून का तेल लेकर दोनों को आपस में मिलालें। इसके बाद उसे गर्म बालू (रेत) में हल करें। बड़ी सावधानी से आंखें बन्द करके इस सम्मिश्रण को चेहरे पर मल लिया जाए तो रात के समय शक्ल ऐसी भयानक और डरावनी हो जाएगी कि तोबः जो भी देखे सो डर के मारे चीख उठे। शरीर के जिस-जिस भाग में यह मसाला लगा हुआ होगा वहां नीले रंग की चमकदार जल्दी से हरकत करने वाली एक तरह की लपट सी दौड़ती हुई दिखाई देगी। आंखें और मुँह काले गढ्ढों और धुएं के समान दिखाई देंगी। इस तजुर्बे में कोई खतरा नहीं है, मगर अंधेरे में करना ठीक है।

(१५) केवल फूंक मारने से पानी दूध बन जाये

एक गिलास में नींम्बू का पानी डालें और एक छोटी-सी नलकी के द्वारा उसमें फूंकें मारें। यह अर्क जो पहले बिल्कुल साफ था, धीरे-धीरे दूध के समान गोरा चिट्टा हो जाएगा। अगर उसे थोड़े अर्से के लिए बगैर छेड़े रक्खा जाए तो वैसा ही हो जाएगा।

(१६) मोमबत्ती को पानी से जलाना

लोगों की नजर से छिपाकर पानी के एक गिलास के किनारे के ऊपर थोड़ा सा गन्धक चिपका दीजिए और जो मोमबत्ती अभी बुझ चुकी है उसके निकट ले जाइए। उस मोमबत्ती में जो गर्मी बाकी है, उसके असर से गन्धक जल उठेगी और उससे

मोमबत्ती फिर से जलने लगेगी। दर्शक यही समझेंगे कि उसे पानी से जलाया गया है।

(१७) सारे तमाशाई भयभीत हो उठें

इसे केवल एक कमरे में किया जा सकता है बारह औंस स्प्रिट लें और उसे ठण्डा कर लें। इसके साथ ही मुट्ठी भर नमक उस बर्तन में डाल दें। दोनों चीज आग की भेंट कर दें। अब आप देखेंगे कि तमाम आदमी भयभीत होकर थर थर कांपने लगेंगे।

(१८) पक्षी को गोली से उड़ाना और फिर उसे जीवित करना

अपनी बन्दूक में जितना भी बारूद आप रखा करते हैं, रख लीजिये। मगर उसे दागने के बजाय उसमें आधी मिकदार के लगभग पारा टिका दीजिये और इसके बाद उसे दाग दीजिए। इसका असर यह होगा कि पक्षी मूर्छित होकर गिर पड़ेगा और ऐसा मालूम होगा कि जैसे वह मर गया है। उसको कुछ समय के बाद होश आयेगा। आप इस बीच के समय से लाभ उठा सकते हैं। तमाशाइयों को आप कह सकते हैं कि मैं इस मरे हुए पक्षी को दुबारा जीवित कर सकता हूँ। स्त्रियों का दिल जो पुरुषों की अपेक्षा कहीं अधिक कोमल होता है, आपकी बातों से विशेष रूप से प्रभावित होगा। आप उनकी सहानुभूति से खूब लाभ उठा सकते हैं। अर्थात् पक्षी को दुबारा जीवित करके आप उनसे प्रशंसा प्राप्त कर सकते हैं।

(१६) ठण्डा पानी आग के बिना उबलने लगे

आप तमाशाइयों में से किसी एक को ठण्डे पानी का कटोरा दे दें और बर्तन का ढक्कन अपने हाथ से उठाकर उस आदमी को पानी उंडेल देने को कहें। जब वह ऐसा कर चुके तो आप ढक्कन को फिर बर्तन के ऊपर रख दें। कटोरा आप ले लें। अब यह दृश्य आपको दिखाई देगा कि बिल्कुल उसी प्रमाण के अनुसार पानी बर्तन में खौलता हुआ दिखाई देगा। सारे तमाशाई आश्चर्यचकित होकर आपके तमाशे की तारीफ करेंगे।

विधि—इस बर्तन की दो तहें होती हैं। इसके एक पैंदे खौलता हुआ पानी नलकी के द्वारा पहले ही पहुँचाया जा चुका है। इसमें ठण्डे पानी के लिए कोई रास्ता नहीं है। इस ठंडे पानी को उस वक्त उंडेला गया था जब कि ढक्कन उस पर नहीं था। ढक्कन बन्द होने की सूरत में जब आप बर्तन से पानी निकालेंगे, तो नलकी से वही गर्म पानी निकलेगा, जो पहले से उसके अन्दर मौजूद है। इसको पानी के बजाय शराब भर कर भी दिखाया जा सकता है।

(२०) तास के पत्ते को सूंघकर या तोल कर बताना

तमाशाइयों में से किसी एक को कहिए कि ताश के पत्तों में से एक पत्ता खींच ले और मुंह नीचा करके यह पत्ता वस देम दे। कह दें कि वह तमाशाई उस पत्ते को अच्छी तरह याद

रखे; भूले नहीं। जादूगर को चाहिए कि उस पत्ते को हाथ में लेकर वह उसे इस तरह से हिलाये-जुलाये कि जान पड़े जैसे वह उस पत्ते को तोल रहा हो। इसी समय वह पत्ते का कोई खास निशान भी देख ले और फिर वह उसे ताश की गड्डी में मिला कर उस तमाशाई से कहे कि लीजिये अब आप इसे जिस तरह चाहें मिला सकते हैं। जब वह ताश मिलाकर उसे वापस करे तो फिर हर एक पत्ते को तोलने का बहाना करके उसे देखे भाले यहां तक कि असली पत्ता हाथ में आते ही वह उसे बता दे।

(२१) माँगी हुई टोपी से अनगिनत कबूतर निकालना

तमाशाइयों में से किसी का हैट लेकर उसे घुमा-घुमा कर तमाम लोगों को दिखा दो कि वह बिल्कुल खाली है। उसके अन्दर कोई चीज मौजूद नहीं है। तमाशे के लिए साथी का होना बहुत जरूरी है। उस हैट को आप मेज पर रख दीजिये। इस मेज के पीछे एक बर्तन या ऐसी ही कोई बड़ी चीज होनी चाहिये। यह जाहिर करने के लिए कि आप कोई नई बात सोच रहे हैं, या किसी नये हथकण्डे की फिक्र में हैं— कुछ देर चुपचाप खड़े रहें। साथी को (जो मेज के नीचे छिपा बैठा है) कहें, कि लम्बा हाथ करके इस बीच में वह मांगी हुई हैट को वहां से हटा कर उसकी जगह पहले से तैयार की हुई हैट को दें। यह बनावटी हैट छोटे-छोटे कई कबूतरों से भरपूर होगी

कबूतर एक ऐसे थैले में भरे होंगे, जिसका मुँह लचकदार और टोपी के भीतरी हिस्से के बिल्कुल अनुकूल होगा। थैला एक कपड़े के टुकड़े से ढका हुआ रहता है। इस टुकड़े में एक सूराख रहता है। जादूगर इसी सूराख के द्वारा टोपी में हाथ डालता है और एक एक करके वह कबूतरों को बाहर निकालता है और हवा में उड़ा देता है। फिर इस हैट को साफ करने के अभिप्राय से मेज पर टिका देता है इस समय साथी फिर उन दोनों हैटों की बदली करता है यानि ऊपर वाले हैट को नीचे खेंच कर उसकी जगह कहीं भी हुई हैट देता है मगर इस बार वह हैट भी खाली नहीं होता, बल्कि उसमें भी कबूतरों से भरा हुआ एक और थैला रक्खा हुआ होता है। जादूगर हैट वापस करने के लिये उसके मालिक तमाशाई को बुलाता है। हैट में कबूतर देख कर तमाशाई उसे साफ करने को कहता है। तब जादूगर यह कहते हुए कि—"ओह, इतनी जल्दी फिर इसमें कबूतर पैदा हो गये। जनाब बड़े खुश किस्मत हैं आप तो! हैट क्या है आपकी मानों कबूतर पैदा करने वाली मशीन है!" आदि शब्दों को कह कर वह सब को हंसाता हुआ हैट साफ करके उसके उसको वापस कर देता है।

(२२) जीवित पक्षी को मुर्दा और मुर्दे को जिन्दा करना

पिंजरे से किसी पक्षी को लेकर उसे मेज पर लिटा दीजिये। एक छोटा-सा पंख उसकी आंखों के सामने घुमाओ। पक्षी ऐसा

नजर आयेगा, मानो वह मर गया है। मगर ज्यों ही आप उस पंख को अलग करेंगे—मुर्दा पक्षी जीवित हो जायेगा। कोशिश करें कि पक्षी पंख के कड़े (सख्त) हिस्से को अपने पंजे में दबा ले, तो वह तोते की तरह उसे घुमायेगा।

(२३) बत्ती की ज्योति बिजली के समान चमके

कपूर को शराब के साथ मिलाकर खूब हल करें। फिर इस हल को बर्तन में डालकर पास ही के किसी बन्द कमरे में रख दे, जहां यह काम जरूर करना चाहिए कि तेज-तेज और सख्त सख्त उबाल से शराब का जौहर उड़ने लग जाये। यदि कोई मनुष्य उस कमरे में जलती हुई बत्ती लेकर प्रवेश करेगा, तो हवा भड़क उठेगी। बिजली की रोशनी और धमाका इतने जोर से होगा कि तमाशाई लोग मर जायेंगे। मगर इसे किसी तरह का खतरा या नुकसान पहुँचने का डर नहीं है।

(२४) दो आइनों पर पड़ी हुई छड़ी को इस प्रकार तोड़ना कि आइनों को आंच न आये

जिस छड़ी को तोड़ना चाहें वह न बहुत मोटी हो और न शीशों पर ही कोई दबाव आने पाये। छड़ी के दोनों सिरे गाव-दुम होने चाहियें और उसके जोड़ों के निशान एक-से फासले पर होने चाहियें, ताकि बीच का दबाव आसानी से मालूम किया जा सके। यह जरूरी है कि छड़ी को आइनों के किनारों पर टिकाई

जाए। उनकी सतह हमवार होनी चाहिये, ताकि छड़ी आड़ी-तिरछी रहे और किसी एक तरफ को झुक न जाये। अगर छड़ी के साइज और आइनों के फासले का ध्यान रखते हुए छड़ी पर एक चोट ताक और तोल कर उसके बीच में लगाई जाए तो इसमें कोई सन्देह नहीं कि छड़ी के दो टुकड़े हो जायेंगे और आइने भी ठीक रहेंगे।

(२५) जादू का कड़ा

इस खेल को करने के लिए कड़ा खास तौर पर बनवाना पड़ता है, जिसमें एक नग लाल रंग के पत्थर (शीशे) का लगाया जाता है। अब आप तमाशाइयों में से किसी सीधे सादे मनुष्य अथवा बालक को चुन कर उसे अपने पास बुलाइये। भीड़ से कुछ दूर हट कर एक ऐसी जगह बैठ जाओ, जहां कि आदमियों का आना-जाना लगा रहे। अब उस बालक से कहें कि देखो इस जादू के कड़े में तुमको अपने बाप-दादा स्वर्ग से आते हुए दिखाई देंगे। वह बालक उस कड़े के नग की तरफ देखेगा तो उन नग में उसको इधर-उधर चलते हुए मनुष्यों की छाया दिखलाई पड़ेगी और वह बिना झिझक के 'हां' कर देगा। इसी प्रकार आप तरह-तरह की बातें कह कर उस बालक से उसी के अनुसार उत्तर पा सकते हैं। लोग यह सब देख कर जादू के कड़े की तारीफ किये बिना नहीं रहेंगे। मगर इस खेल को दखाने के लिये समय के साथ-साथ आपकी बुद्धि और कार्य कुशलता की भीसख्त जरूरत है।

नवम खण्ड

आंख का जादू या मेस्मेरेजिम-विद्या

(१)

यह जादू 'आंख का जादू' इसलिए कहा जाता है कि इसको आंख के द्वारा ही सिद्ध किया जाता है। अंग्रेजी में इसको 'मैस्मेरेज़िम' कहते हैं। यह नाम इसलिए पड़ा कि मेस्मर नामक एक अंग्रेज विद्वान् ने सबसे पहले इस विद्या की खोज की थी। हालांकि हिंदुओं के शास्त्रों में प्राचीन काल से ही इस विद्या के सम्बन्ध में बहुत कुछ लिखा जा चुका है। क्योंकि प्राचीन काल में ऋषि-मुनिजन अपने योग-बल द्वारा वही सब काम कर लिया करते थे जिनको आजकल मैस्मेरेज़िम के द्वारा किया जाता है।

इस विद्या को सीखने के लिए यह बहुत जरूरी है कि मन शान्त और एकाग्र हो। शरीर नीरोग और स्वास्थ्य अच्छा हो। यदि बलिष्ठ न हो तो कोई हानि नहीं, परन्तु देह में इतनी जान अवश्य हो कि वह जो भी काम करना चाहे, बिना किसी रुकावट के सहज ही कर सके। मैस्मेरेजिम सीखने की पहली सीढ़ी यह है कि दृष्टि को एकाग्र करके अपने लक्ष्य को साधने के

लिए एक काले बिन्दु के द्वारा अभ्यास करना आरम्भ करे। एक सफेद कागज लेकर उसके बीच में एक इंच का गोल बिन्दु बनायें। कागज की लम्बाई चौड़ाई दो फीट के लगभग होनी चाहिए। इस कागज के मध्य में काली स्याही से एक इंच का गोल बिन्दु बना कर किसी एकान्त कमरे में दीवार पर टांग दो और दो-ढाई हाथ के फासले पर पद्मासन से बैठकर अपनी दृष्टि उस बिन्दु पर स्थिर करो और खुली हुई आंखों से एकटक उसकी ओर देखते रहो। कुछ देर बाद आंखों में पानी भर उसमें तिलमिली सी मारने लगेगी। उस समय ठण्डे जल से आंखों पर छींटे मार कर उसे धो डालो और कुछ देर विश्राम कर लो। फिर कुछ देर बाद अभ्यास करना शुरू कर दो। पहले दिन केवल दो-तीन बार ऐसा करके छोड़ दो। फिर दूसरे दिन इससे कुछ अधिक करो, तीसरे दिन और अधिक, फिर अधिकाधिक इसी प्रकार धीरे-धीरे रोज अपना अभ्यास बढ़ाते रहो। यहां तक कि कुछ ही दिनों के बाद तुम देखोगे कि नेत्रों की शक्ति बीस, पच्चीस और तीस मिनट तक ठहरने लगी है। बस, अब समझना चाहिए कि तुम पहले प्रयोग में सफलता प्राप्त कर चुके हो।

(२)

उसी पूरे बिन्दु वाले तख्ते को दीवार पर एक फुट दाहिनी तरफ लगा कर अपनी दृष्टि स्थिर करो—फिर इसके बाद बांयीं तरफ उस बिन्दु को हटा कर अभ्यास करो। यह दूसरा प्रयोग

है, जिसमें सफलता पाने के बाद बहुत कुछ आंखों की शक्ति बढ़ जाती है।

(३)

उपरोक्त दोनो प्रयोगों के समान ही यह तीसरा प्रयोग भी है। एक आइना (दर्पण) लेकर एक फुट के फासले से दीवार में लगाओ और पद्मासन से उसके बिल्कुल सामने बैठ जाओ अपनी आंखों की पुतलियों पर दृष्टि जमाओ, बाद में आंख के तिल पर (पुतलियों में होता है) अपनी निगाह स्थिर करो। इस अभ्यास के साथ ही तुम्हें बहुत से चमत्कार दिखाई देंगे।

इस प्रकार कुछ दिन निरन्तर अभ्यास करते रहने से यह आइना तुम्हारी आंखों से ओझल हो जाएगा और वह तिल भी जिसे तुम आइने में देख रहें थे गायब हो जाएगा। उस समय तुम्हारी आंखों में अंधकार छा जाएगा। इसके उपरान्त एक छोटी सी रोशनी उस में अंधकार तुम्हें दिखाई देगी, यही वास्तव में नेत्र-शक्ति है। बस अब क्या है? सफलता मिल गई और यह तृतीय प्रयोग भी तुम्हारा सिद्ध हुआ। इससे तुम्हें स्वयं ही यह अनुभव होगा कि कि दिन प्रति दिन तुम्हारे नेत्रों की शक्ति बढ़ती जा रही है।

(४)

(यह चन्द्रमा पर होता है)

पिछले तीनों प्रयोगों को शांतिपूर्वक करो। कम से कम हर प्रयोग के लिए एक मास तक अभ्यास करो। इसके बाद यह

चन्द्रमा वाला प्रयोग बड़ी आसानी से कर सकते हो। इसके लिए एक ऐसा स्थान होना चाहिए जहां से चन्द्रमा साफ और स्पष्ट दिखाई दे सके। जगह ऊंची और खुली होनी चाहिए। इस प्रयोग के लिये रात को दस बजे से लेकर बारह बजे तक का समय उपयोगी है। बस उसी प्रकार आसन लगा कर चन्द्रमा पर दृष्टि स्थिर करना शुरू करो।

ध्यान रहे कि अभ्यास करते समय अपने मन को बढ़ाते हुए खुद कहते रहो कि चन्द्रमा से मैं बहुत कुछ शक्ति ले रहा हूँ और बहुत लूंगा। थोड़े दिनों के बाद चन्द्रमा भी तुम्हारी दृष्टि से लोप हो जायेगा। लेकिन तुम अपनी दृष्टि से कदापि विच-लित न होना। धीरे-धीरे चन्द्रमा तुमको जमीन का एक टुकड़ा मालूम पड़ेगा; उसमें तुम्हें जंगल, नदी और पहाड़ दिखाई पड़ेंगे। बस, वही वह समय है जबकि चन्द्रमा की शक्ति भी तुम्हारे नेत्रों में आ जायेगी।

(५)

(यह फूल पर होता है)

अब तुम्हारा पंचम प्रयोग आरम्भ हुआ जो पुष्प पर होगा। यह प्रयोग किसी ऐसी जगह होना चाहिए जहां पुष्पों की कोई कमी न हो। कोई पुष्प-वाटिका हो तो और भी अच्छी है, किन्तु जगह बिल्कुल एकान्त होनी चाहिए। बगीचे में जाकर एक ऐसा पौधा तलाश करो जो फूलों से लदा हुआ हो। बस, उसी के सामने पद्मासन से बैठ जाओ। उसी प्रकार अपनी

आत्म-शक्ति और नेत्र-शक्ति एकाग्र करके प्रयोग आरम्भ कर दो। अभ्यास करते समय जिस फूल पर तुम्हारी दृष्टि जमी हुई हो, उस फूल से कहो—फूल तू मुर्झा जा, तुझे जरूर मुरझाना पड़ेगा। अपनी शक्ति बढ़ाने के लिए बारम्बार यही कहो कि मैं जरूर इस फूल को मुर्झा दूंगा, इसे मुर्झाना ही पड़ेगा।

इस प्रकार वह फूल जरूर मुर्झा जायेगा और तब तुम्हारी यह क्रिया भी सफल हो जायगी। इसके बाद उसी मुर्झाये हुए फूल पर दूसरा प्रयोग आरंभ करो। अपने मन में कहते जाओ कि मैं अभी इस फूल को पहली अवस्था में ले जाऊँगा। ऐ फूल तू हरा भरा हो जा! तुझे अवश्य हरा होना ही पड़ेगा। ऐसा करने से कुछ देर बाद वह फूल पुनः पहले की तरह खिल जायेगा।

(६)

(यह बच्चों पर होता है)

उपरोक्त पंचम प्रयोग में सफल होने के बाद फिर छठा प्रयोग शुरू किया जाता है। इसके लिये किसी खुले हुए शुद्ध स्थान पर नई उम्र के बच्चे को बुलाओ, जिसकी आयु ११-१२ वर्ष से कुछ अधिक हो। उससे कहो कि मैं अभी तुझको सुला सकता हूँ, अभी तुम्हें दुनिया की सैर करा सकता हूँ। अभिप्राय यह कि ऐसी बातें करो जिससे उसका मन तुम्हारी ओर आकर्षित हो जाये। बाद में उसे एक फुट के फासले पर बैठा कर कहो कि तुम मेरी आंखों की पुतली की तरफ देखो। जब वह ऐसा करने

लगे उसी वक्त तुम अपना प्रयोग शुरू कर दो और पूर्ण आत्मिक शक्ति द्वारा उसे आज्ञा दो कि तुम बेहोश हो जाओ। याद रखो इस समय उस बच्चे से कोई ऐसी बात करनी चाहिए जिससे उसका अनिष्ट न हो। प्रसन्न मुख-मुद्रा से उसे सोने की आज्ञा दो। साथ ही उस पर हाथ भी लगा दो।

बस, लड़का दो-चार मिनट के बाद सोने लगेगा और इस क्रिया में भी तुम सफल हो गये। इसके बाद उस बालक को होश में लाने की क्रिया करो। पहले की तरह बैठ कर लड़के को आज्ञा दो कि तुम होश में आओ, आंख खोलो, उठो और हाथ से भी उसी प्रकार छुओ। मानो उसके ऊपर से तुम कोई चीज खींचकर जमीन पर डाल रहे हो लड़का धीरे-धीरे होश में आ जायेगा और तुमको पूरी सफलता प्राप्त होगी। इतनी सफलता से तुम बहुत कुछ कर सकते हो। आंख मिलाकर अपना बनाना, मोह और निद्रा में सुला कर उससे बहुत-सी बातें पूछना, और भी बहुत-सी ऐसी बातें हैं जो तुम उससे पूछ सकते हो। इस विद्या को सीखकर कोई अनुचित कार्य कदापि न करना चाहिए, वरना शक्ति क्षीण हो जायेगी, लाभ की अपेक्षा हानि होगी और मनुष्य पतित हो जायेगा।

इति शुभम्

तिल की ओट में पहाड़ होता है, जिसे हम जादू समझ बैठे हैं वह हमारी आंख का धोखा है।

ताश के जादू अथवा खेल

[सम्पादक—श्री शिवानन्द शर्मा धौलानी]

आजकल बाजारों में जादूगर लोग बच्चों को ताश के विषय में नये नये खेल दिखाकर बहुत सारे पैसे ठग लेते हैं, भोले-भाले और ताश के अद्भुत खेल सीखने वाले उनके धोखे में न फँसे वह हमारी पुस्तक ताश के जादू मंगाकर हर प्रकार के खेल सीख सकते हैं। पुस्तक में हर खेल को समझाने के लिए लगभग २०० चित्र दिए गए हैं। हम विश्वास दिलाते हैं कि आज तक इतनी अच्छी पुस्तक आपने नहीं देखी होगी। मूल्य केवल २।।) दो रुपया पचास न॰ पै॰ डाकव्यय सहित।

सचित्र करामात

इस पुस्तक में योग विद्या के समस्त अंग मैस्मेरेजम हिप्नाटिज्म द्वारा दूसरे मनुष्य का रहस्य जानना, दूर देशों की बातों को एक ही स्थान पर बैठे हुए क्षणमात्र में जान लेना, पृथ्वी में गड़ा हुआ धन देखना, पशु पक्षियों की बोली पहचानना, अन्तर्ध्यान होना, चाहे जितना हल्का व भारी हो जाना, बिना औषधि पान किए कठिन रोग की चिकित्सा करना, भूत-प्रेत इत्यादि को बुलाना, मृतक आत्माओं से बातचीत करना, यन्त्र, मन्त्र, तन्त्र वशीकरण इत्यादि का सरलतापूर्वक वर्णन किया गया है। मूल्य २।।) ढाई रुपया डाकव्यय १।।) अलग।

पता—देहाती पुस्तक भण्डार, चावड़ी बाजार, दिल्ली-६

मानसिक ब्रह्मचर्य तथा दम्भंयोग—सेठ फकीरचन्द

प्रेमी और प्रेमिका को काम क्रीड़ा में आनन्द दिलाने वाली पुस्तक जिसमें प्रेमिका या प्रेमी में सम्मिलन नहीं करने वाले मनुष्य के वियोग के कारण उत्पन्न रोगों का इलाज किया गया है। अवश्य मंगाइये। सुन्दर कपड़े की जिल्द। पृष्ठ १९६, कीमत छः रुपया, डाक व्यय १॥) अलग।

विद्यार्थियों की नैतिक प्रबलता के हेतु शिष्टाचार के लिये

विद्यार्थी शिष्टाचार—(लें० रामचन्द्र भारती)

शास्त्रों ने बालक का प्रथम गुरु माता को माना है। दूसरा पिता को और तीसरा आचार्य को। बालक के हृदय और मस्तिष्क पर माता की शिक्षा के जो संस्कार पड़ जाते हैं, वह जीवन पर्यन्त नहीं हटते।

माताओं में शिक्षा के अभाव की पूर्ति यह पुस्तक कर देगी और समस्त देश के लोगों के लिये एक अनुपम उपहार है। मूल्य १॥) डेढ रुपया, डाकव्यय पृथक्।

उपनिषद्-प्रकाश श्री स्वामी दर्शनानन्द जी

अर्थात् ईश, केन कठ प्रश्न, मुण्डक और माण्डूक्य उपनिषद् मूल संस्कृत—भाषानुवाद एवं विस्तृत व्याख्या तथा अनेक रोचक दृष्टान्तों सहित प्रश्नोत्तर के रूप में यह अद्वितीय ग्रन्थ आपके पास अवश्य होना चाहिए। सजिल्द मूल्य ६) डाक व्यय १॥)

म्यूजिक व आर्ट की पुस्तकें (डाकखर्च अलग)

फिल्मी वायलिन गाइड, तबला गाइड, दिलरुबा गाइड, फिल्मी जलतरंग गाइड, शास्त्रीय कंठ संगीत, कबीर संगीत भजनामृत, सूर संगीत भजनामृत, तुलसी संगीत भजनामृत, गुरु नानक संगीत भजनामृत, सहजोबाई संगीत भजनामृत, मीरा संगीत भजनामृत, दादू संगीतामृत, राष्ट्रीय हारमोनियम गाइड, बांसुरी गाइड, मधुर कंठ—प्रत्येक का मूल्य २॥) फिल्मी हारमोनियम गाइड २।) हारमोनियम पुष्पांजली ३) संगीत सरोवर १०॥) संगीत वाटिका ३) अखिल संगीत प्रकाश १०॥) म्यूजिक टीचर ३)

अन्य पुस्तकें—नक्काशी आर्ट शिक्षा ४॥) बढ़ई का काम ४॥) राजगीरी शिक्षा ४॥) विश्वकर्मा प्रकाश १२) फर्नीचर कैटलाग २) मिस्त्री औजार बुक २४) चित्रकारी ४॥) पेन्टरी ४॥) साबुन इन्डस्ट्री ६२) कपड़ों की रंगाई धुलाई छपाई ।॥) किचन गार्डन १॥)

देहाती पुस्तक भंडार, चावडी बाजार, देहली-६